Ministère des Affaires étrangères et européennes

Direction de la coopération culturelle et du français

VAMPZ

d'Adrien Barbier, Lam Le Thanh, Adrien Annesley

Génération animée

DVD2

Réalisation : Michel Boiron (CAVILAM), Tatiana Bésory (CAVILAM)

Rédaction fiche cinéma : Donald James (Agence du court métrage)

Rédaction fiche pédagogique : Tatiana Bésory (CAVILAM)

Coordination : Elyane Daniel (Sous-direction du français, Audiovisuel éducatif, octobre 2008)

VAMPZ D'ADRIEN BARBIER, LAM LE THANH, ADRIEN ANNESLEY, 2005 – 4'

Les réalisateurs

Adrien Barbier, Lam Le Thanh, Adrien Annesley sont des étudiants à l'EESA, l'école européenne supérieure d'animation*. *Vampz* est leur film de fin d'études.
Vous pouvez trouver des informations sur l'EESA sur le site http://www.eesa.fr/

Transcription

Pas de dialogue.

Analyse : Action !

Inspiré tant par le mythe de Dracula, la famille Addams que par les jeux vidéo, cette animation* 3D*, dont toutes les images ont été créées par un ordinateur, a nécessité plusieurs étapes dans sa production / fabrication. Il est permis d'imaginer que les trois réalisateurs se sont partagé les tâches dans l'écriture, la composition des décors et des personnages et le traitement de l'animation* (la création des volumes et l'évolution de ceux-ci dans l'espace).
Les personnages du film sont des vampires. Une sœur chahute son frère et lui tire des gousses d'ail dans la bouche avant de s'enfuir à travers un couloir et de lui envoyer un projectile fabriqué au Vatican… Les références au vampirisme abondent et détournent le mythe (une gousse d'ail devient une arme utilisée par un vampire). Dès le début du film, la peur – univers propre des films avec Dracula, maître des ténèbres – est désamorcée. Peu ragoûtants, agressifs et brutaux, les personnages se battent néanmoins sur un mode ludique.

Vampz est précédé d'une petite séquence* animée où le sigle de l'école – EESA - apparaît à l'écran. Cette séquence* montre deux personnages jouant au baseball. La balle frappée par la jeune fille se dirige droit vers l'écran et se transforme en lettres. L'impression est celle d'une image vivement estampillée, tamponnée : ces quelques secondes permettent de dévoiler très rapidement les étranges protagonistes de *Vampz* et préfigurent l'esprit provocateur qui sera la marque de fabrique du film.

Six traînées noires constituées de petites taches grouillantes pénètrent ensuite le cadre de l'écran et forment le titre *Vampz* puis se disséminent. Hyper suggestive, la piste sonore induit que ce grouillement n'est autre qu'un entrelacs de blattes. Intuition aussitôt confirmée dès le plan* suivant où l'on aperçoit en gros plan* deux blattes se balader sur le parquet. Mais l'une d'elles est aussitôt écrasée par un pied nu étrange. À travers son ouverture, le film affirme un certain « esprit trash », cultivant un goût pour ce qui dégoutte.

Le découpage des plans* suivants s'organise ainsi : on aperçoit d'abord une arme (l'os tenu par la petite fille) puis un pied – celui de la sœur – et en contre-champ* la paire de bottes du frère. L'arme sert à tuer et les pieds à marcher à courir ou bien à écraser… Très découpée, cette séquence* d'ouverture plonge le spectateur dans un film d'action sordide.
Après cette séquence*, *Vampz* ne va cesser d'alterner des scènes de combat à des scènes de poursuite. Ce film s'inscrit ainsi dans la lignée d'un cinéma d'action où l'on se passe parfois très bien de dialogue et même parfois d'intrigue… Le pouvoir de captation du film, son attrait, repose sur le talent de la mise en scène ainsi que sur l'originalité des personnages et de l'action. De ce point de vue *Vampz* remplit très bien son cahier des charges !

Motif : Vampirisme

Dracula, personnage de fiction inventé par l'écrivain irlandais Bram Stoker au XIXe siècle, est devenu l'un des monstres les plus célèbres dans le monde occidental. Il existe environ 200 films dans lesquels le roi vampire tient le rôle-titre. La première adaptation au cinéma en est *Nosferatu*

le Vampire (1922) de Friedrich Murnau. Figure diabolique, de la mort, de la bestialité ou selon les films, symbole de sexualité, de sensualité, Dracula possède un grand nombre de pouvoirs, mais il a des failles. Il ne peut se déplacer en plein jour et la vue de l'ail, d'un crucifix, de l'eau bénite (…) le repousse. Dans *Vampz* les modalités de « la guerre » entre le frère et la sœur procèdent de ces pouvoirs et points faibles. *Vampz* s'inspire directement d'autres films. On songe notamment au *Bal des vampires* de Roman Polanski pour l'aspect comédie irrévérencieuse et à *Vampires* de John Carpenter pour le film d'action brutal. *Vampz* s'écrit avec un « z » final, comme pour suggérer un tribut ou une allégeance à la série « Z »*. Foyer d'influences multiples, le vampirisme est un mal contagieux.

Voir et revoir

Enfants terribles
À qui vous fait penser le duo du frère et de la sœur ?
Il peut évoquer un autre couple d'enfants célèbre du petit écran : Pugsley et Mercredi, de la série *la famille Addams*. Cette série a fait l'objet de plusieurs adaptations cinématographiques dont *Les valeurs de famille Addams* de Barry Sonnenfeld où Pugsley et Mercredi, figures gothiques par excellence, décapitent leurs poupées s'amusent avec un jaguar… Les protagonistes de *Vampz* s'inscrivent dans la lignée de personnages récurrents au cinéma, celle des enfants terribles, des gamins impolis ou des gavroches diaboliques.

L'emprise du jeu
En quoi ce film présente-t-il des analogies avec les mécanismes du jeu vidéo ?
Avec son intrigue réduite au minimum, son absence de dialogues, *Vampz* semble tout droit sorti de l'univers des jeux vidéo et/ou ressemble à une des séquences* réalisées en images de synthèse qui ponctue les jeux ou qui leur sert de bandes originales, de *teaser**.
Vampz s'inspire tant des jeux de tirs – les « Shoot them up » – où le joueur évolue dans le jeu avec les armes et munitions qu'il trouve et s'apparente également aux jeux d'aventures comme *Prince of Persia* où le joueur doit réaliser des prodiges, comme passer à travers un tunnel piégé, entasser des cubes sans les faire tomber…

Fiche rédigée par Donald James (Agence du court métrage)
DVD-MAEE « *Génération animée* », octobre 2008.

VAMPZ D' ADRIEN BARBIER, LAM LE THANH, ADRIEN ANNESLEY – NIVEAU A2 – FICHE PROFESSEUR

Niveau A2	**Thèmes** Les vampires, le cinéma d'action et d'épouvante.
Objectifs *Communicatifs* - Identifier un lieu, des couleurs, un titre. - Décrire des personnages. - Repérer des informations visuelles. - Repérer des actions. - Présenter un lieu. *Linguistiques* - Les couleurs - Le lexique des vêtements, des accessoires. - L'indicatif présent. *Culturel* - Découvrir le monde des vampires. **Tâches** - Présenter le début d'un film. - Faire le portrait des personnages principaux. - Dégager les actions principales d'un film.	**Notes** *Vampz*, le titre du film, est une abréviation du mot « vampire ». Le « z » final est un américanisme. *Vampz* s'écrit avec un « z » final, comme pour suggérer un tribut ou une allégeance à la série « Z ». Autre information, une « vamp » est une femme fatale. Le vampire est une créature imaginaire non morte et non vivante. D'apparence pâle, le vampire ne vit que la nuit. Il est identifiable par sa dentition, deux canines plus longues et très acérées. Selon les folklores et les traditions, le vampire possède des pouvoirs : il ne meurt pas, il peut apparaître et disparaître à sa guise, et surtout, plus il suce de sang, plus il devient fort. Le vampire n'aime pas : l'ail, tous les objets religieux et notamment, les crucifix, mais aussi la lumière du jour. Le Vatican est un état indépendant situé à Rome, en Italie. C'est le plus petit état du monde. C'est au Vatican que réside le Pape, chef suprême de l'Église catholique romaine.
Vocabulaire *Un cafard :* sorte de blatte (insecte). *Une gousse d'ail* : plante à odeur très forte, utilisée comme condiment. *Une arbalète* : arme constituée d'un arc tendu à la main.	**Matériel** - La fiche élève. - La « fiche images » à découper.

Découpage en séquences

1. (0'00' à 0'35) Générique du film d'animation. Le titre est présenté à l'aide de cafards. On voit deux cafards, un « os » club de golf. Les pieds d'un premier personnage écrasent les cafards. Et ensuite, on voit les pieds du deuxième personnage. Enfin, retour sur le premier personnage qui avance.

2. (0'35 à 1'08) Un garçon joue avec un jeu de construction et une fille avance dans un couloir. Elle dispose, à l'aide d'une pince, une gousse d'ail sur le sol. Elle frappe dans la gousse d'ail, celle-ci atterrit dans la bouche du garçon. Il tousse et la recrache. Il est en colère. Les deux protagonistes sont des vampires.

3. (1'08 à 2'32) Course-poursuite dans un couloir : passage entre des puits de lumière. Deuxième attaque : la fille a une arbalète, dont les munitions sont des boules « Made in Vatican ». Nouvelle course-poursuite : le garçon attaque. En guise de défense, la fille sort une croix. La vision de cet objet religieux aveugle le garçon. Il trébuche et chute dehors, en pleine lumière du jour. La fille, qui est toujours dans la maison, se brûle le pied à cause de la lumière du jour.

4. (2'32 à 4') On entend une porte claquer. Le garçon remonte difficilement les escaliers. La fille tente une réconciliation. Le garçon la repousse. Il ouvre la porte et réalise avec surprise que la fille a remis en place son jeu de construction. Plan final : la fille est à nouveau prête à passer à l'action. Générique.

Proposition de déroulement pour le niveau A2
Après une mise en route sur le thème des vampires, les élèves s'imprégneront de la première séquence du film pour en déterminer l'atmosphère et les personnages. Ensuite, des activités de description et de sensibilisation au thème du film complèteront ce parcours. Enfin, deux activités d'observation et d'imagination viendront terminer cette séquence de travail.

Mise en route

Prévoir des feuilles format A4.
Qu'évoque pour vous le mot vampire ?
Noter les propositions des apprenants au tableau.
Puis, distribuer des feuilles blanches aux apprenants. Plier la feuille en deux.
À gauche, dessinez un vampire. À droite, présentez votre vampire en 3 phrases.
Exposer les portraits dans la classe.

Pistes de correction / Corrigés :
Pour moi, le mot vampire, c'est le sang, les grandes dents, le costume noir, la nuit.
Mon vampire s'appelle Dracula. Il aime boire du sang. Il n'aime pas le jour.

PARCOURS

Étape 1

Diviser la classe en petits groupes.
Imprimer deux fois la « fiche images » par groupe d'élèves.
Découper les cartes correspondant aux mots suivants :

- Des cafards
- Une gousse d'ail
- La lumière du jour
- Un tableau
- Une arbalète et des balles « Made in Vatican »
- Une croix
- Un os « club de golf »
- Un masque à gaz

Présenter aux élèves les images en donnant le vocabulaire.
Faire circuler les cartes images dans la classe.
Proposer aux élèves de jouer au memory.
Règle du jeu : les cartes sont présentées à l'envers (image cachée). Les apprenants doivent retrouver les paires. Préciser aux apprenants qu'ils doivent prononcer le mot de la carte en la retournant. C'est l'apprenant qui a obtenu le plus de paires qui gagne la partie.

Une fois une première partie de memory terminée, distribuer la fiche élève A2.

Étape 2

En petits groupes.
Lisez l'activité 1: L'atmosphère du film.
Montrer la séquence 1.
Faites l'activité 1.
Quel est le titre du film ? Comment est-il présenté ? Quelles sont les couleurs utilisées ?
Où se passe le film ? Décrivez le lieu.
Écoutez la bande sonore du film. Qu'entendez-vous ?
Mise en commun des réponses à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :
Quel est le titre du film ? Comment est-il présenté ? Quelles sont les couleurs utilisées ?
Le titre du film est «Vampz». Le titre est présenté avec des cafards. Les couleurs sont le rouge, le noir, le vert.
Où se passe le film ? Décrivez le lieu.
Le film se passe peut-être dans une maison. Elle est sale. L'escalier est cassé.
Écoutez la bande sonore du film. Qu'entendez-vous ?
On entend les cafards. On entend des bruits bizarres. Quelque chose se casse.

Étape 3

Diviser la classe en petits groupes.
Regardez bien les personnages du film.
Montrer les séquences 1 et 2.
Faites l'activité 2 : Les personnages.
Complétez les tableaux de description des personnages.
Aidez-vous des cartes pour compléter vos descriptions.
Distribuer les cartes images prédécoupées de la fille et du garçon dans les groupes.
Sur proposition des apprenants, élaborer une description référence pour chaque personnage.

Pistes de correction / Corrigés :
La fille : La fille est petite, mince. Elle est rousse, elle a les cheveux longs. Elle a une robe verte de camouflage. Elle porte un masque à gaz sur le visage. Elle ne porte pas de chaussure. Elle a un club de golf « os ». Elle a un gant de base-ball « grenouille ». Elle pose une gousse d'ail sur le sol. Elle veut embêter le garçon.
Le garçon : Le garçon est gros. Il n'a pas de cheveux. Il a une cicatrice sur le visage. Il est musclé.
Il porte un T-shirt et un short. Il joue à un jeu de construction. Il est tranquille. Il joue seul.

Étape 4

En petits groupes. *Lisez l'activité 3 : Les solutions anti-vampire.*
Réviser le vocabulaire de l'étape 1.
Montrer les séquences de 1 à 3.
Faites l'activité 3.
Quelles sont les armes utilisées par la fille pour attaquer le garçon ?
À l'oral. *À votre avis, pourquoi la jeune fille attaque-t-elle le garçon ?*
Mise en commun par un tour de classe.

Pistes de correction / Corrigés :
- ❑ Des cafards
- ☑ Une gousse d'ail
- ☑ La lumière du jour
- ❑ Le tableau
- ☑ Une arbalète et des balles « Made in Vatican »
- ☑ Une croix

La jeune fille attaque le garçon parce qu'elle veut jouer, parce qu'elle s'ennuie, etc.

Étape 5

Diviser la classe en petits groupes. *Lisez l'activité 4 : Les courses-poursuites.*
Sur proposition des apprenants, introduire ou réviser le vocabulaire de l'activité.
Les apprenants peuvent mimer les actions.
Montrer le film.
Faites l'activité 4.
Mettez une croix dans la colonne appropriée.
Pour la mise en commun des réponses, les apprenants composent un texte au présent sur chaque personnage. Circuler dans la classe pour apporter aide et correction.

Pistes de correction / Corrigés :

	La fille	Le garçon
Marcher sur un mur	x	
Glisser	x	
Sauter lourdement		x
Se brûler les fesses		x
Se protéger avec un tableau		x
Utiliser une arbalète	x	
Attraper des boules « made in Vatican »		x
Se brûler la main		x
Être très en colère		x
Attraper un morceau de bois		x
Hurler		x
Sortir une croix	x	
Tomber		x
Être triste	x	

La fille marche sur un mur. Elle glisse. Elle utilise une arbalète. Elle sort une croix. Elle est triste.

Le garçon saute lourdement. Il se brûle les fesses. Il se protège avec un tableau. Il attrape des boules « made in Vatican ». Il se brûle la main. Il est très en colère. Il attrape un morceau de bois. Il hurle. Il tombe.

Pour aller plus loin.

Découvrez la chanson « Le baiser du vampire ».
Paroles disponibles sur le site suivant :
http://www.momes.net/comptines/le-baiser-du-vampire.html

Allez sur le site http://www.allocine.fr
Tapez dans l'onglet de recherche le mot vampire.
Découvrez les affiches de films de vampires.
Choisissez une affiche et présentez-la à la classe.

VAMPZ D'ADRIEN BARBIER, LAM LE THANH, ADRIEN ANNESLEY – NIVEAU A2 – FICHE ÉLÈVE

Objectifs	**Tâches**
Communicatifs - Identifier un lieu, des couleurs, un titre. - Décrire des personnages. - Repérer des informations visuelles. - Repérer des actions. - Présenter un lieu.	- Présenter le début d'un film. - Faire le portrait des personnages principaux. - Dégager les actions principales d'un film.

Activité 1 – L'atmosphère du clip.

Quel est le titre du film ? Comment est-il présenté ? Quelles sont les couleurs utilisées ?

_____

Où se passe le film ? Décrivez le lieu.

_____

Écoutez la bande sonore du film. Qu'entendez-vous ?

_____

Activité 2 – Les personnages.

Complétez les tableaux de description des personnages.

La fille	Description physique	Description vestimentaire	Caractère

Le garçon	Description physique	Description vestimentaire	Caractère

Activité 3 – Les solutions anti-vampire.

Quelles sont les armes utilisées par la fille pour attaquer le garçon ?

- ❑ Des cafards
- ❑ Une gousse d'ail
- ❑ La lumière du jour
- ❑ Le tableau
- ❑ Une arbalète et des balles « Made in Vatican »
- ❑ Une croix

Activité 4 – Les courses-poursuites : Qui fait quoi ?

Mettez une croix dans la colonne appropriée.

	La fille	Le garçon
Marcher sur un mur		
Glisser		
Sauter lourdement		
Se brûler les fesses		
Se protéger avec un tableau		
Utiliser une arbalète		
Attraper des boules « made in Vatican »		
Se brûler la main		
Être très en colère		
Attraper un morceau de bois		
Hurler		
Sortir une croix		
Tomber		
Être triste		

La « fiche images »

VAMPZ D'ADRIEN BARBIER, LAM LE THANH, ADRIEN ANNESLEY – NIVEAU B1 – FICHE PROFESSEUR

Niveau B1	**Thèmes** Les vampires, le cinéma d'action et d'épouvante.
Objectifs *Communicatifs* - Qualifier une personne. - Repérer et nommer les éléments visuels d'un film. *Linguistique* - Le passé composé. *Culturel* - Découvrir le monde des vampires. **Tâches** - Décrire les comportements des personnages. - Donner une explication à partir d'éléments visuels. - Imaginer un scénario.	**Notes** *Vampz*, le titre du film, est une abréviation du mot « vampire ». Le « z » final est un américanisme. *Vampz* s'écrit avec un « z » final, comme pour suggérer un tribut ou une allégeance à la série « Z ». Autre information, une « vamp » est une femme fatale. Le vampire est une créature imaginaire non morte et non vivante. D'apparence pâle, le vampire ne vit que la nuit. Il est identifiable par sa dentition, deux canines plus longues et très acérées. Selon les folklores et les traditions, le vampire possède des pouvoirs : il ne meurt pas, il peut apparaître et disparaître à sa guise, et surtout, plus il suce de sang, plus il devient fort. Le vampire n'aime pas : l'ail, tous les objets religieux et notamment, les crucifix, mais aussi la lumière du jour. Le Vatican est un état indépendant situé à Rome, en Italie. C'est le plus petit état du monde. C'est au Vatican que réside le Pape, chef suprême de l'Église catholique romaine.
Vocabulaire *Un cafard :* sorte de blatte (insecte) *Une gousse d'ail* : plante à odeur très forte, utilisée comme condiment *Une arbalète* : arme constituée d'un arc tendu à la main	**Matériel** - La fiche apprenant élève. - La « fiche images » à découper.

Découpage en séquences

1. (0'00' à 0'35) Générique du film d'animation. Le titre est présenté à l'aide de cafards. On voit deux cafards, un « os » club de golf. Les pieds d'un premier personnage écrasent les cafards. Et ensuite, on voit les pieds du deuxième personnage. Enfin, retour sur le premier personnage qui avance.

2. (0'35 à 1'08) Un garçon joue avec un jeu de construction et une fille avance dans un couloir. Elle dispose, à l'aide d'une pince, une gousse d'ail sur le sol. Elle frappe dans la gousse d'ail, celle-ci atterrit dans la bouche du garçon. Il tousse et la recrache. Il est en colère. Les deux protagonistes sont des vampires.

3. (1'08 à 2'32) Course-poursuite dans un couloir : passage entre des puits de lumière. Deuxième attaque : la fille a une arbalète, dont les munitions sont des boules « Made in Vatican ». Nouvelle course-poursuite : le garçon attaque. En guise de défense, la fille sort une croix. La vision de cet objet religieux aveugle le garçon. Il trébuche et chute dehors, en pleine lumière du jour. La fille, qui est toujours dans la maison, se brûle le pied à cause de la lumière du jour.

4. (2'32 à 4') On entend une porte claquer. Le garçon remonte difficilement les escaliers. La fille tente une réconciliation. Le garçon la repousse. Il ouvre la porte et réalise avec surprise que la fille a remis en place son jeu de construction. Plan final : la fille est à nouveau prête à passer à l'action. Générique.

Proposition de déroulement pour le niveau B1
Le parcours proposé aux apprenants repose, dans un premier temps, sur une sensibilisation au thème du film et aux caractères des personnages. Dans un deuxième temps, les apprenants seront invités à se concentrer sur la découverte des vampires à travers les éléments symboliques présentés dans le film. Enfin, l'exploitation du film d'animation se terminera par la rédaction d'une nouvelle scène.

Mise en route

Diviser la classe en petits groupes.
Quelles sont, pour vous, les caractéristiques d'un vampire ?
Listez le maximum de caractéristiques.
Mise en commun des réponses à l'oral.
Connaissez-vous des histoires de vampires ?
Présentez-les à la classe.
Mise en commun des réponses à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :
Un vampire est une créature étrange. Il est pâle, il vit la nuit. Il a des dents pointues. Il a des pouvoirs surnaturels. Il ne meurt pas. Il boit du sang. Il n'aime pas l'ail, les objets religieux, et la lumière du jour.
Quelques exemples d'histoires de vampire :
- la légende de Dracula dans les Carpates.
- Livres : *Frankenstein*, de Mary Shelley ; *Chroniques des vampires* d'Anne Rice.
- Cinéma : *Dracula*, de Francis Ford Coppola ; *Entretien avec un vampire*, de Neil Jordan ; *Blade*, de Stephen Norrington ; *Le bal des vampires* de Roman Polanski ; *La famille Addams* de Barry Sonnenfeld ; *Vampires* de John Carpenter.

PARCOURS

Distribuer la fiche élève B1.

Étape 1

Diviser la classe en petits groupes.
Lisez l'activité 1 : Les personnages.
Introduire ou réviser les adjectifs proposés dans l'activité.
Regardez attentivement les personnages.
Montrer les séquences 1 et 2.
Faites l'activité 1.
Attribuez 4 adjectifs à chaque personnage : déterminé – patient – méthodique – inquiet – inventif – préparé - triste.
Préciser aux apprenants qu'ils devront accorder les adjectifs en fonction des personnages.
Mise en commun par un tour de classe à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :
La fille : déterminée, méthodique, inventive, préparée.
Le garçon : patient, triste, inquiet.

Étape 2

Diviser la classe en petits groupes.
Lisez *l'activité 2 : La fumée dans le film.*
Introduire ou réviser le vocabulaire de l'activité.
Utiliser la fiche « images » pour illustrer le vocabulaire.
Concentrez-vous sur la fumée.
Montrer les séquences 1 à 3.
Faites l'activité 2.
Cochez la ou les bonne(s) réponse(s).
Puis, demander aux apprenants de résumer la situation présentée dans le film en une phrase.

Pistes de correction / Corrigés :
Que représente la fumée ?
☑ La fumée représente la blessure d'un vampire.
Quels sont les éléments qui provoquent la fumée ?
- ☑ La gousse d'ail
- ☑ La lumière du jour
- ☐ L'arbalète
- ☑ Les balles « Made in Vatican »
- ☐ Le tableau
- ☑ La croix

La jeune fille attaque le garçon avec différentes techniques.

Étape 3

Diviser la classe en petits groupes.
Regardez bien le tableau dans le couloir.
Montrer de nouveau la séquence 3.
Faites l'activité 3.
Que représente le tableau ?
Décrivez la scène.
Regardez le tableau. Que se passe-t-il quand le garçon arrive au bout du couloir ?
Chaque groupe propose ses réponses.

Pistes de correction / Corrigés :
Le tableau représente un vampire, par exemple, Dracula.
Le personnage du tableau se réveille quand le garçon prend le tableau.
Le vampire du tableau crie de douleur, car il est exposé aux rayons de lumière.
Le garçon repose le tableau. Le tableau fume.
On voit que le vampire du tableau n'est pas content.

Étape 4

Diviser la classe en petits groupes.
Visionner le film en entier.
Faites l'activité 4 : Scénario course-poursuite.
Imaginez une nouvelle course poursuite au film en vous aidant des informations trouvées dans les activités précédentes. Intégrez les informations suivantes : un lieu, un décor, une arme, un moyen de défense.
Chaque groupe propose son nouveau scénario course-poursuite.

Pistes de correction / Corrigés :
Nous sommes dans la chambre de la fille. On voit des instruments anti-vampire comme des croix, de l'ail, des masques à gaz, etc. La fille attaque le garçon en utilisant de l'eau bénite. Le garçon se protège en sortant un parapluie.

Pour aller plus loin

Travail en petits groupes.
Comparez le film « Vampz » avec un jeu vidéo. Listez les points communs et les différences.

Découvrez le reportage sur Maxime Chattam, dans Regards VI.
Maxime Chattam est un romancier français spécialisé dans le roman policier.
La fiche pédagogique est disponible sur http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif ou sur http://www.leplaisirdapprendre.com/spip.php?page=regardsRubriques&id=6

VAMPZ D' ADRIEN BARBIER, LAM LE THANH, ADRIEN ANNESLEY – NIVEAU B1 – FICHE ELEVE

Objectifs *Communicatifs* - Décrire un personnage à l'aide d'adjectifs. - Repérer et nommer les éléments visuels d'un film.	**Tâches** - Décrire les comportements des personnages. - Donner une explication à partir d'éléments visuels. - Imaginer une nouvelle course-poursuite

Activité 1 – Les personnages.

Attribuez 4 adjectifs à chaque personnage : déterminé – patient – méthodique – inquiet – inventif – préparé – triste.
Et, complétez le tableau.

	Les adjectifs
La fille	
Le garçon	

Activité 2 – La fumée dans le film.

Cochez la ou les bonne(s) réponse(s).

Que représente la fumée ?

- ☐ La fumée représente la lumière du jour.
- ☐ La fumée représente la blessure d'un vampire.
- ☐ La fumée représente de la poussière.

Quels sont les éléments qui provoquent la fumée ?

- ☐ La gousse d'ail
- ☐ La lumière du jour
- ☐ L'arbalète
- ☐ Les balles « Made In Vatican »
- ☐ Le tableau
- ☐ La croix

Résumez la situation présentée en une phrase.

_____

Activité 3 – Le tableau dans le couloir

Que représente le tableau ?

_____

Décrivez la scène.

_____

_____

_____

_____

Que se passe-t-il quand le garçon arrive au bout du couloir ?

_____

_____

Activité 4 – Scénario course-poursuite

Imaginez une nouvelle course poursuite au film en vous aidant des informations trouvées dans les activités précédentes. Intégrez les informations suivantes : le lieu, le décor, l'arme de la jeune fille, le moyen de défense du garçon.

Scénario : _____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

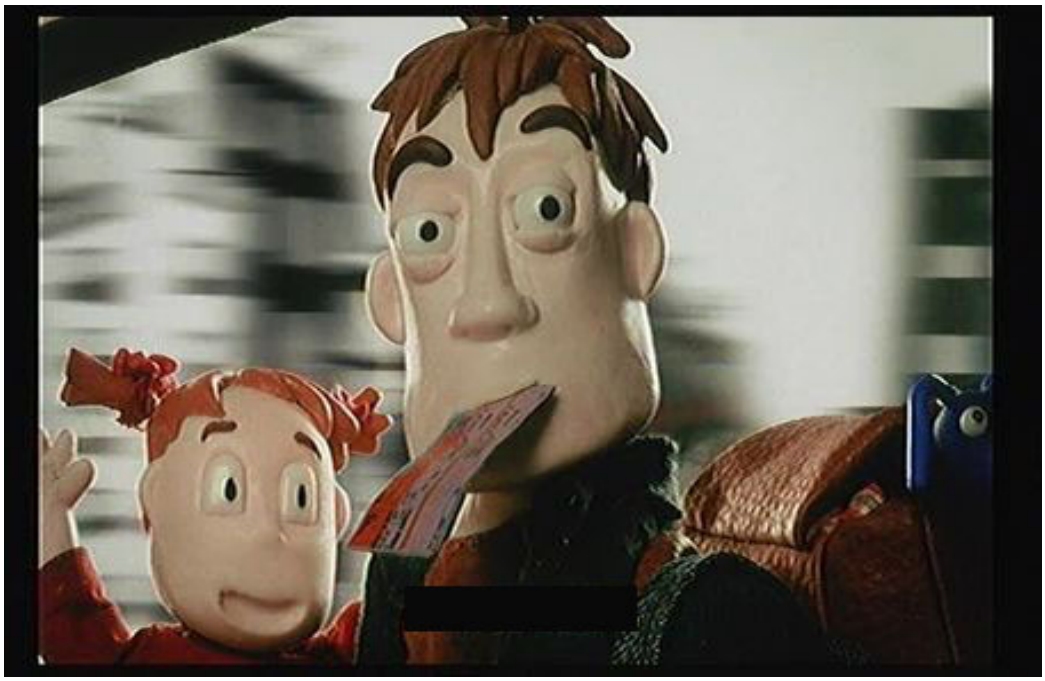
_____

_____

Ministère des Affaires étrangères et européennes

Direction de la coopération culturelle et du français

PREMIER VOYAGE
de Grégoire Sivan



Enfantillages
DVD1

Réalisation : Michel Boiron (CAVILAM), Tatiana Bésory (CAVILAM)

Rédaction :
Fiches cinéma : Cécile Giraud, Bartlomiej Woznica (Agence du court-métrage)
Fiches pédagogiques : Tatiana Besory, (CAVILAM)

Coordination :
Elyane Daniel, (Sous-direction du français, Audiovisuel éducatif)

Juin 2008

PREMIER VOYAGE de GRÉGOIRE SIVAN – 10'

Prix du meilleur film au festival Courts pour tous de Ville d'Avray en 2008
Prix de la ville aux rencontres Ciné en Herbe de Montluçon en 2008
Prix du public au festival Un festival c'est trop court de Nice en 2008
Prix du public et Prix Cinécole en Vendôme au festival du film de Vendôme en 2007
Mention spéciale au festival du film court de Villeurbanne en 2007
Mention spéciale du jury au festival du court métrage d'humour de Meudon en 2007
Prix du public au festival Off courts de Trouville-sur-Mer en 2007
Mention spéciale du jury au festival du film court l'Avis de château de Château-Chinon en 2007
Prix du public au festival du film court de Castres en 2007
Prix Canal + au festival international du film d'animation d'Annecy en 2007
Prix du public au festival du court métrage de Vélizy-Villacoublay en 2007
Prix spécial du jury au festival international Cinérail de Paris en 2007

Le film a été produit par *Caïmans production* qui travaille autant dans le film d'animation que dans le film de fiction en prise de vue réelle.

Le réalisateur

Premier voyage est le troisième film de Grégoire Sivan. Ancien élève de *la Fémis*, il est par ailleurs scénariste et monteur. Il a notamment monté le film *Pamplemousse*, également présent sur ce DVD.

Transcription

VOIX OFF FEMININE
Bon mon chéri, tu t'inquiètes pas, je suis sûre que tout va bien se passer.
VOIX OFF HOMME
Mais non, mais, je m'inquiète pas.
VOIX OFF FEMININE
Euh, tu sais y aller Gare de Lyon ?
VOIX OFF HOMME
Oui oui !
VOIX OFF FEMININE
Bon, tu vas voir, le train c'est un peu long pour elle. Il faut toujours que t'aies de quoi l'amuser.
VOIX OFF HOMME
Je lui ferai des blagues, pas de soucis.
VOIX OFF FEMININE
Ouais. Bon, pour son repas, t'as pensé à…
VOIX OFF HOMME
J'ai pris tous les goûts. Carotte, haricots, petits pois, pomme cannelle, j'ai même pris ceux avec les morceaux là.
VOIX OFF FEMININE
Quoi ? Bon, t'as pris son bavoir ?
VOIX OFF HOMME
Oui…
VOIX OFF FEMININE
Ses lingettes ?
VOIX OFF HOMME
Mais oui, t'inquiète pas…
VOIX OFF FEMININE
Sa tétine ?
VOIX OFF FILLETTE
Tétine !
VOIX OFF HOMME
Pas de problème.
VOIX OFF FEMININE
Et sa fourmi ?
VOIX OFF HOMME
Euh… je te rappelle.
VOIX OFF SNCF
Le TVV numéro 8255 à destination de Nîmes, départ Voie A.
VOIX FILLETTE
T'es où ?
VOIX OFF PERE
Voilà. C'est arrivé. J'ai trente ans. Quand j'étais petit, je croyais que j'allais être astronaute, cow-boy, pompier, rock star, je sais pas moi, berger dans les Alpes… mais comment je pouvais imaginer que 30 ans plus tard, je deviendrai…Papa…
VOIX OFF GROUPE
La meilleure façon de marcher, c'est encore la nôtre …

LA FILLETTE
Bateau sur l'eau… bateau sur l'eau…
LE PERE
Excusez moi ?
VOIX OFF FILLETTE
Monsieur ?
LE PERE
Hum hum, excusez-moi. Je crois que vos affaires sont assises à notre place, en fait… là, et là, regardez… 48 et quarante…
L'HOMME D'AFFAIRE
Est-ce que je peux voir les billets, s'il vous plait ?
VOIX OFF LA FILLETTE
Bateau, sur l'eau… bateau sur l'eau…

LA FILLETTE
Fais dodo, fais dodo, fais dodo, fais dodo, fais dodo, fais dodo…
LA FILLETTE
Oh…
LE PERE
La fourmi, tu veux la fourmi. J'ai la fourmi, pas de panique, voilà ! Aïe !
LA FILLETTE
Waaa… encore ?
LE PERE OFF
Oh non écoute euh, arrête de la jeter maintenant. Bon. Elle est où ?
LA DAME
Monsieur ?
LE PERE
Hein ?
LA DAME
Je crois plutôt que votre fille a faim.
LE PERE
Ah oui, le repas…
LA FILLETTE OFF
Oui
L'HOMME D'AFFAIRE
Pfffff….
LA FILLETTE OFF
Biberon
PERE
Tiens !
VOIX OFF DU PERE
Le biberon bien chaud comme tu l'aimes, tes céréales préférées, la grenouille on sait jamais, petit pois, carotte, framboise, poisson, pomme, lait tout sec…
VOIX OFF DU PERE
Et merde…
LA FILLETTE
C'est quoi ?
LE PERE
La cuillère !
LE PERE
La cuillère…bordel putain !
VOIX DE PELUCHES
La porte ! La porte ! Oh ! Bah non ! Hé, Jean-Marc!
JEAN MARC – Une peluche
Monsieur s'il vous plait, c'est privé ici !
LE PERE
Attends, attends Chloé…
LA DAME
Alors ma puce, c'est meilleur que mes mots croisés, hein !
LA FILLETTE
Oui
LE PERE
Non non, attends, ça tu poses ça… Chloé, Papa n'est pas content du tout !
VOIX OFF FILLETTE
Y a plus …
LE PERE
Bon ça suffit, tu arrêtes ça tout de …
LE PERE
Euh… Ils sont où, les pots ?
LE PERE
Oh putain non…
LA FILLETTE
Gâteau !
VOIX OFF TGV
Suite à un incident technique d'origine inconnue, notre train est momentanément à l'arrêt.
LA FILLETTE
Maman !
LE PERE
Allo ? Oui ? Super… Ah nous, ça va super.
LA FILLETTE
C'est quoi ?
LE PERE
Très bien, écoute oui, toute sa purée, oui.
LE PERE
Et ben là euh…
LE PERE
…entre Dijon et Part-Dieu, enfin je crois…
LE PERE
Mais à l'arrêt, hein…
LE PERE
Oui c'est ça, dans la campagne.
LE PERE
Non, ils savent pas trop non.
LE PERE
Attends, ah bah ils ont dû trouver, je crois qu'on repart là.
LE PERE
Oui, à tout à l'heure bisous.
LA FILLETTE
Chocolat !
VOIX OFF LA FILLETTE
C'est beau …
LE PERE
Eh ? Un petit mot croisé ?
LA FILLETTE
Oui
L'HOMME D'AFFAIRES
Pff ..
LE PERE
Alors. En cinq lettres, premier mot classique chez l'enfant : « Maman ».
LA FILLETTE
Maman ?
LE PERE
Très bien… Et maintenant, en quatre lettres, plus difficile : « le mari de maman, qu'on croise également à la maison » …
LA FILLETTE
Maman.
LE PERE
Non, non. Attends, attends, attends. Réponds pas si vite. Concentre-toi, chante le si tu veux : Papa, Papa !

LA FILLETTE
MAMAMAMAMAMAMA !
LE PERE
Bon, d'accord, ok.
LA FILLETTE
MAMAMAMAMAMAMA !
LE PERE
En douze lettres. Substance dérivée du plutonium ?
LA FILLETTE
Hé !
LE PERE
Papa, ça veut dire quoi être papa ? Est ce que c'est celui qui sait régler tous les problèmes ? Qui a toujours réponse à tout ? Qui est capable d'expliquer à sa fille …
LA FILLETTE
C'est quoi ?
LE PERE
Une goutte d'eau ? Et qui arrive à comprendre à tout moment ce qui peut se passer dans sa petite tête ?
LA FILLETTE
Hé, t'as vu ?
LE PERE
Avant qu'elle arrive je me demandais simplement comment elle allait être, si elle ressemblerait plutôt à sa maman ou à son papa… En fait, c'est difficile de croire qu'avant elle était même pas là.
CARTONS*
« Quand elle était même pas là »
« Et puis soudain… »
« Arriva ce qui devait arriver »
« Et quelques… *moi plu tar* »
VOIX OFF DU PERE
Et voilà, elle s'est fait sa place. Naturellement. Bientôt, elle va parler, avoir sa première dent…Et puis elle s'arrêtera pas là, après elle va marcher, manger, boire toute seule, sans avoir besoin de la main de son papa ou de sa maman, ni de sa fourmi préférée… elle dessinera des arbres baroques en CP, elle écoutera des chanteurs à l'eau de rose avec ses copines en CE2.
VOIX OFF DU PERE
Elle claquera fort la porte de sa chambre en 3e…
VOIX OFF DU PERE
Bon sang si j'ai des trucs à lui dire, c'est maintenant !
VOIX OFF TGV
Nîmes, ici Nîmes, Une minute d'arrêt. Assurez-vous de n'avoir rien oublié dans le train. Nîmes, bienvenue dans notre gare !
LE PERE
Oh putain !! Chloé, tu attends…. Merde merde merde merde…
LA FILLETTE
Oh …
LA FILLETTE
Mamama, mamama, mamama…
LA MERE
Salut vous deux ! Ça s'est bien passé ?
LE PERE
Aucun problème !
LA FILLETTE
Aucun !
LE PERE
Non non non, vraiment alors… On a pris le train, super…
LA MERE
Alors, ma puce, qui c'est qui t'a mis ta chaussure du lundi avec le pied du mardi ?
LA FILLETTE
Papa ! Papapa, papapa, papapapa .
LE PERE
Eh, eh, Attendez… attendez, attendez…
LA MERE
Ah, au fait, euh… tu l'as rangé où sa tétine ?
LA FILLETTE
Tétine !
LE PERE
Ben, dans le sac bleu pourquoi ?
VOIX OFF SNCF
Votre attention s'il vous plait, le propriétaire du sac bleu, abandonné en voiture 5…
PERE
…merde… putain c'est nous !
VOIX SNCF
… du train actuellement à l'arrêt quai numéro 2
PERE
… attends, j'arrive…
VOIX SNCF
Est prié de le récupérer dans les plus brefs délais.
PERE
Non, ne…

VOIX SNCF
La SNCF et son personnel vous prient de bien vouloir l'excuser. Nous allons devoir procéder immédiatement au déminage d'un colis suspect.
LE PERE
.. Attendez, non… c'est le mien, c'est mon sac !
LE PERE
…'tain…

Analyse : Un voyage physique et mental

Le voyage évoqué par le titre du film est double : c'est le premier voyage que font ensemble un jeune papa et sa petite fille, mais c'est également celui qui fera passer les deux personnages d'état d'homme et de bébé à celui de père et fille.
Les premiers plans* du film présentent les rues de Paris sous forme de dessins aux bâtiments et aux panneaux biscornus. En voix-off, on entend le dialogue d'un homme et d'une femme au téléphone. On comprend grâce à la liste des choses indispensables au voyage de l'homme qu'il a pour mission d'amener un enfant à bon port, et que c'est un exercice nouveau pour lui. L'oubli d'un objet important annonce une série de péripéties qui ne s'achèvera qu'avec la fin du voyage. Suit le générique, et le voyage proprement dit. On découvre les personnages à leur montée dans le train, déjà en marche. Le premier personnage à apparaître est la petite fille, jetée dans le wagon, puis la poupée fourmi, qui avait failli être oubliée, au bout de laquelle s'accroche le père. La première scène fait entrer le film dans le registre du film d'aventure, voire du cinéma d'action : ce premier voyage est celui de tous les dangers et de toutes les découvertes. Ainsi, il faudra trouver le bon compartiment, faire manger le bébé, l'empêcher de pleurer, l'empêcher de jouer avec la nourriture, et descendre à bon port…
Parallèlement à toutes ces aventures, le père s'interroge en voix-off* à « qu'est-ce que c'est d'être père », et c'est grâce à ce premier voyage qu'il trouvera la réponse

Motif : jeu de couleurs

Le voyage initiatique que vivent les personnages est symbolisé d'une part par le voyage physique, celui qui relie Paris à Lyon et qui réunira la famille (la maman attend son mari et sa fille sur le quai de la gare), mais aussi visuellement grâce au jeu des couleurs. Le film commence en noir et blanc. Les immeubles de Paris et les panneaux de signalisation sont des contours noirs sur fond blanc. L'intérieur du train (les couloirs, les compartiments, les banquettes…) est également blanc avec des bordures noires. Cette bichromie peut être interprétée comme l'angoisse du père qui effectue son premier voyage seul avec sa petite fille. Les personnages, eux, sont en couleur, ainsi que les bagages du duo père-fille, comme la purée de petits pois lancée sur une passagère ou sur la fenêtre du train. La pâte à modeler colorée utilisée dans le film est une matière liée à l'enfance, avec laquelle on peut jouer, inventer des formes et transformable à envie. Les personnages semblent centrés sur eux-mêmes, enfermés dans leur bulle colorée, une bulle enfantine, au sein d'un environnement noir et blanc, comme si eux seuls existaient.
À la fin du film, c'est-à-dire à l'arrivée du train à Lyon, le décor retrouve ses couleurs : la vie du père retrouve un rythme normal, à la différence près qu'elle à pris une dimension supplémentaire. Être père, c'est voir la vie en couleurs ?

Voir et revoir

<u>Techniques</u>
Quelles sont les différentes techniques graphiques et les différentes esthétiques qui composent le film ? Comment sont-elles utilisées et pourquoi ? (pâte à modeler pour l'aspect enfantin mais aussi la texture très couvrante, marionnettes, passage à la façon du cinéma muet pour signifier un passé qui semble très lointain au père…)

<u>Train</u>
Le train est un moyen de transport fréquemment utilisé au cinéma. Il est un lieu clos propice aux rencontres et au suspense. Quels autres films utilisent le train à la manière, ou différemment, de *Premier Voyage* ? (Films d'animation : *Le pôle express* de Robert Zemeckis, films en images réelles : *A bord du Darjeeling Limited* de Wes Anderson, *L'inconnu du Nord-express* de Alfred Hitchcock…)
D'autres modes de transport peuvent également être les lieux d'une évolution des personnages, comme la voiture (*Little miss Sunshine* de Jonathan Dayton ou *Thelma et Louise* de Ridley Scott), ou même le tracteur, comme dans *Une histoire vraie* de David Lynch !

Fiche réalisée par Cécile Giraud, Agence du court métrage

PREMIER VOYAGE de GRÉGOIRE SIVAN - NIVEAU A2 – FICHE PROFESSEUR

<table>
<tr>
<td>Niveau
A2</td>
<td rowspan="2">Thèmes
Les voyages en train.
La relation père (adulte) et fille (enfant).

Vocabulaire
Une blague : une farce, une bêtise.
La cannelle : épice, écorce du cannelier.
Un bavoir : linge servant à protéger les vêtements d'un bébé.
Une lingette : petit linge humidifié.
Une tétine : capuchon en caoutchouc permettant au bébé de boire au biberon.
Une fourmi : insecte. Ici, une peluche.
Un astronaute : personne qui voyage dans un véhicule spatial.
Un berger : personne qui garde les moutons.
Un biberon : bouteille pour les bébés.
Plutonium : élément métallique radioactif.
Baroque : bizarre.
Le déminage : le fait de retirer une bombe.
Gare de Lyon : gare parisienne pour se rendre dans le centre et le sud-est de la France.
« Bateau sur l'eau » : chanson enfantine.
« Fais dodo » : chanson enfantine.
Le lait « tout sec » : expression comique pour présenter le lait pour bébé en poudre.
« Bordel putain », « Merde », « Putain » : expressions vulgaires, mais d'usage courant qui signifient « Zut », « Mince ».
« Ma puce » : surnom affectueux.
Dijon et Part-Dieu : villes étapes sur le voyage Paris-Nîmes. Part-Dieu : gare de la ville de Lyon.
Des mots croisés : jeux sur grille pour retrouver des mots à partir des définitions.
Arriva ce qui devait arriver : proverbe qui indique que quelque chose est inévitable.
CP,CE2 : classes d'écoles primaires élémentaires.
3eme : dernière classe au collège.
« Bon sang » : expression qui signifie « Mince ».
Nîmes : ville du sud-est de la France.
Mettre la chaussure du lundi avec le pied de mardi : inverser le pied droit et le pied gauche.</td>
</tr>
<tr>
<td>Objectifs
Communicatifs
- Identifier des professions.
- Décrire des personnages.
- Identifier des aliments pour bébé.
- Présenter une situation.
- Faire des hypothèses.
- Exprimer son point de vue.
Linguistiques
- Les voyages en train.
- Les professions.
- La nourriture pour les enfants.
- La famille.
Culturel
- Les chansons enfantines.

Tâches
- Présenter les personnages d'un film.
- Faire une synthèse à partir d'un film.
- Imaginer un dialogue.</td>
</tr>
<tr>
<td>Matériel
- La fiche élève</td>
<td></td>
</tr>
</table>

Découpage en séquences

1. (0'00 à 1'13) Le générique du film commence avec de la guitare. On découvre des dessins des rues et bâtiments de Paris avec des indications de direction pour aller à la gare de Lyon. On entend deux personnages discuter au téléphone : une femme et un homme qui parlent de leur enfant. L'enfant est en voiture.

2. (1'13 à 2'45) Le papa et la petite fille arrivent juste à temps pour prendre le train. La petite fille s'amuse à regarder son papa essayer de monter. Il y parvient finalement grâce à l'aide de sa petite fille. L'homme se rappelle ses rêves d'enfant, ce qu'il aurait voulu faire à 30 ans. Il se rend compte qu'il est devenu papa. On voit le titre du film « Premier voyage », présenté comme sur un tableau d'affichage dans un aéroport.

3. (2'45 à 3'30) Dans le couloir du train. Un groupe chante dans le train. La petite fille chante à son tour. Le papa cherche leurs places. Il trouve le compartiment. Deux personnes sont déjà installées avec leurs affaires : une femme d'origine africaine et un homme d'affaires. Les occupants du compartiment n'ont pas l'air heureux de voir arriver le papa et sa petite fille. On voit le train passer au milieu de champs.

4. (3'30 à 5'30) Dans le compartiment. Le papa s'est endormi. La petite fille lui chante une berceuse. La femme d'origine africaine fait des mots croisés et l'homme d'affaires travaille avec un ordinateur. L'homme d'affaires est agacé par la petite fille. Il lui fait une grimace. La petite fille pleure. Le papa se réveille. Il lui propose sa fourmi en peluche. La petite fille attrape le jeu de mots croisés de la femme d'origine africaine et commence à le manger. La femme d'origine africaine suggère au papa de donner à manger à la petite fille. Le papa sort tous les pots. La petite fille est très heureuse. Soudain, le papa se rend compte qu'il a oublié d'emporter une cuillère. Il cherche dans le sac de peluches. Pendant ce temps, la petite fille commence à manger ses petits pots avec les doigts. Et brusquement, elle recrache tout son petit pot sur la passagère. Le papa est dépassé par les événements. S'en suit une véritable bataille de nourriture. Tout le monde est aspergé. Les occupants du compartiment décident de jeter les petits pots par la fenêtre du compartiment. Le père est surpris, il ne trouve plus les petits pots.

5. (5'30 à 6'15) Devant le distributeur de friandises. Le papa emmène sa fille devant le distributeur de friandises. Il choisit une barre chocolatée. Malheureusement, celle-ci reste coincée dans la machine. Le papa, énervé, la secoue ; puis, donne un coup de pied, ce qui fait stopper le train. La machine est prête à tomber. Au même moment, la maman téléphone. Le père ment en disant que tout va bien. La petite fille en profite pour aller rebrancher le distributeur de friandises. Le train repart.

6. (6'15 à 7'45) Dans le compartiment. La petite fille dessine les occupants du compartiment sur la fenêtre avec les restes de petits pots. Le papa la prend dans ses bras et lui propose un mot croisé. Première définition : maman. Deuxième définition : papa. Troisième définition : une substance dérivée du plutonium. On voit le train passer au milieu de champs.

7. (7'45 à 10') Dans le compartiment. Dehors, il pleut. La petite fille regarde l'eau couler sur la fenêtre. Le papa réfléchit à son rôle de père. Flash-back sur les moments de la grossesse de la maman à travers des images et de la musique de films anciens. Il pense aussi à l'avenir de sa petite fille. Il l'imagine grandir.

8. (10' à 12'09) Sur le quai de la gare. Le train stoppe. Le père se réveille. Il ne trouve pas sa petite fille. Elle est déjà dans le couloir à porter tous les sacs de voyage. Ils descendent du train de justesse. La maman les rencontre sur le quai. Elle prend aussitôt sa petite fille dans les bras et donne un baiser au papa. Le père raconte que le voyage s'est très bien passé. La maman s'aperçoit que la petite fille est mal chaussée. La petite fille répond que c'est à cause de « Papa ». Générique de fin. En voix off : une annonce est faite dans la gare. Un sac bleu a été oublié. C'est le papa qui a oublié le sac.

Proposition de déroulement pour le niveau A2
Après une remue-méninges sur les activités possibles en train, les apprenants travailleront sur le thème des professions. Puis, ils passeront à la description des personnages du film. Des repérages visuels et sonores sont privilégiés en vue de l'acquisition de compétences, principalement lexicales. Enfin, une activité d'expression clôturera le parcours.

Mise en route

Vous partez en voyage en train avec votre famille. Que fait chaque personne pendant le trajet ?
À deux. *Trouvez 5 activités possibles pour occuper le temps.*
Chaque groupe fait une proposition et donne la parole à un autre groupe, et ainsi de suite.
Noter les activités au tableau.

Pistes de correction :
Moi, je regarde le paysage. Mon père lit le journal. Ma mère joue avec ma petite sœur.

PARCOURS

Distribuer la fiche élève A2.

Étape 1

Montrer les séquences 1 et 2.
À deux. *Faites l'activité 1 : Que faire comme métier ?*
Associez les dessins aux professions.
Inscrire au tableau les 6 professions proposées sur la fiche élève.
Est-ce que « Papa » est une profession ?
Mise en commun des réponses. Demander aux apprenants volontaires de venir dessiner les professions au tableau. Les illustrations des apprenants peuvent être des productions personnelles ou les copies des illustrations proposées dans l'activité. Faire une révision du vocabulaire de la famille.

Corrigés :
A. Un papa / B. Une rock star / C. Un astronaute / D. Un cow-boy / E. Un pompier / F. Un berger dans les Alpes. Quel est le métier de l'homme dans le film ? L'homme dans le film est papa.

Étape 2

Regardez attentivement les occupants du compartiment.
Montrer les séquences 1 à 3.
À deux. *Faites l'activité 2 : Les occupants du compartiment.*
Décrivez les personnages.
Chaque groupe lit ses propositions. Pour la mise en commun, dégager les traits communs des présentations de chaque groupe et inscrire au tableau les portraits finalisés comme référence.

Pistes de correction :
La femme est d'origine africaine. Elle est grosse. Elle a l'air gentille. Elle fait des mots croisés.
L'homme est vieux. Il est mince. Il a l'air très sérieux. Il travaille sur son ordinateur.

Étape 3

Lisez *l'activité 3 : Le repas de Chloé.*
Expliquer le vocabulaire à l'aide de dessins au tableau, si nécessaire.
Concentrez-vous sur le repas de la petite fille, Chloé.
Montrer la séquence 4.
À deux. *Faites l'activité 3.*
Cochez ce que vous avez entendu.
Chaque groupe répond à une question de l'activité.

Corrigés :

☑ Un biberon	☐ Une tétine	☑ Des céréales	☐ Des nouilles
☑ Des petits pois	☑ De la carotte	☐ Des haricots	☑ De la framboise
☐ De la viande	☑ Du poisson	☑ Du lait	☐ De l'eau

Qu'est-ce que le papa a oublié ? Le papa a oublié la cuillère pour faire manger sa petite fille.
Comment Chloé mange t-elle son repas ? Chloé mange son repas avec ses doigts.
Que se passe t-il ? Elle joue avec sa nourriture. Il y a plein de petits pots dans le compartiment.
Que font les occupants avec les petits pots ? Ils jettent les petits pots par la fenêtre du train.

Étape 4

Avant le visionnage. À deux. *Faites l'activité 4 : Adulte ou enfant ?*
Complétez la colonne de gauche de l'activité. N'oubliez pas de conjuguer les verbes !
Faire un remue-méninges sur les obligations attendues d'un père en voyage avec sa petite fille.

Observez attentivement les actions du papa et de la petite fille.
Appuyez-vous sur les actions présentées dans l'activité.
Montrer le film dans son intégralité.
Après le visionnage. À deux. *Faites l'activité 4 : Adulte ou enfant ?*
Complétez la colonne de droite de l'activité et comparez. N'oubliez pas de conjuguer les verbes !
Vous pouvez aussi mettre les propositions à la forme négative, si nécessaire.
Laisser aux apprenants le temps de se mettre d'accord sur les actions du papa et de la petite fille.
Inscrire au tableau les propositions validées par les apprenants.

Corrigés

Avant le visionnage		Après le visionnage	
Le père	La petite fille	Le père	La petite fille
aide à monter dans le train, prépare le repas, prépare les couverts, branche les appareils électriques, porte les bagages, est prêt à descendre du train, fait attention aux bagages.	dort, joue	prépare le repas, ne prépare pas les couverts, dort, ne fait pas attention aux bagages.	aide à monter dans le train, branche les appareils électriques, joue, porte les bagages, est prête à descendre du train.

Effet comique : c'est la petite fille qui est plus adulte que le papa.

Étape 5

À deux. *Faites l'activité 5 : Chérie, Chloé est seule dans le train !*
Imaginez un dialogue entre le papa et la maman. Le papa n'a pas réussi à monter dans le train. Il vient d'aller à la police faire sa déclaration. La maman est très en colère.
Laisser les apprenants se répartir les rôles du papa et de la maman. Circuler dans les groupes pour vérifier la bonne compréhension de la consigne. Apporter l'aide nécessaire à l'élaboration du dialogue. Les apprenants volontaires présenteront leur dialogue à la classe.

Pistes de correction
- Le papa : « Allô, chérie, Chloé est seule dans le train.»
- La maman : « Quoi ? Mais pourquoi ? »
- Le papa : «J'ai aidé Chloé à monter. Mais moi, je n'ai pas pu monter.»
- La maman : « Tu es allé à la police ? »
- Le papa : « Oui, je suis allé à la police. Ils ont appelé le contrôleur du train. Chloé est avec lui.»
- La maman : « Tu es irresponsable. Tu as raté ton premier voyage avec elle.»

[…]

Pour aller plus loin

Organiser un concours de chant.
Allez sur le site http://auxpetitesmains.free.fr/chansons.htm *et découvrez les chansons enfantines françaises. Choisissez une chanson, écoutez et présentez la devant la classe.*

PREMIER VOYAGE de GRÉGOIRE SIVAN - NIVEAU A2 – FICHE ÉLÈVE

Objectifs	**Tâches**
Communicatifs - Identifier des professions. - Décrire des personnages. - Identifier des aliments pour bébé. - Présenter une situation. - Faire des hypothèses. - Exprimer son point de vue.	- Présenter les personnages d'un film. - Faire une synthèse à partir d'un film. - Imaginer un dialogue.

Activité 1 – Que faire comme métier ?

Associez les dessins aux professions.

A

B

C

D

E

F

1. Un astronaute
2. Un cow-boy
3. Un pompier
4. Une rock star
5. Un berger dans les Alpes
6. Un papa

Quel est le métier de l'homme dans le film ? _____

Activité 2 – Les occupants du compartiment

Décrivez les personnages.

La femme est _____

_____

L'homme est _____

_____

Activité 3 – Le repas de Chloé.

Cochez ce que vous avez entendu.

☐ Un biberon	☐ Une tétine	☐ Des céréales	☐ Des nouilles
☐ Des petits pois	☐ De la carotte	☐ Des haricots	☐ De la framboise
☐ De la viande	☐ Du poisson	☐ Du lait	☐ De l'eau

Qu'est-ce que le papa a oublié ? _____

Comment Chloé mange t-elle son repas ? _____

Que se passe t-il ? _____

_____

_____

_____

Que font les occupants du compartiment avec les petits pots ?

_____

Activité 4 – Adulte ou enfant ?
Complétez le tableau en deux temps : avant le visionnage et après le visionnage.

Aider à monter dans le train / dormir / jouer / préparer le repas / préparer les couverts
brancher les appareils électriques / porter les bagages / être prêt à descendre du train
faire attention aux bagages

Avant le visionnage		Après le visionnage	
Le père	La petite fille	Le père	La petite fille

Quel est l'effet comique ?

Activité 5 – Chérie, Chloé est seule dans le train !
Imaginez un dialogue entre le papa et la maman. Le papa n'a pas réussi à monter dans le train. Il vient d'aller à la police faire sa déclaration. La maman est très en colère.

- Le papa : « Allô, chérie, Chloé est seule dans le train.»

- La maman : « *Quoi ?* _____»

- Le papa : « _____ »

- La maman : « _____ »

- Le papa : « _____ »

- La maman : « _____ »

- Le papa : « _____ »

- La maman : « _____ »

PREMIER VOYAGE de GRÉGOIRE SIVAN - NIVEAU B1 – FICHE PROFESSEUR

<table>
<tr>
<td>Niveau
B1</td>
<td rowspan="2">Thèmes
Les voyages en train.
La relation père (adulte) et fille (enfant).

Vocabulaire
Une blague : une farce, une bêtise.
La cannelle : épice, écorce du cannelier.
Un bavoir : linge servant à protéger les vêtements d'un bébé.
Une lingette : petit linge humidifié.
Une tétine : capuchon en caoutchouc permettant au bébé de boire au biberon.
Une fourmi : insecte. Ici, une peluche.
Un astronaute : personne qui voyage dans un véhicule spatial.
Un berger : personne qui garde les moutons.
Un biberon : bouteille pour les bébés.
Plutonium : élément métallique radioactif.
Baroque : bizarre.
Le déminage : le fait de retirer une bombe.
Gare de Lyon : gare parisienne pour se rendre dans le centre et le sud-est de la France.
« Bateau sur l'eau » : chanson enfantine.
« Fais dodo » : chanson enfantine.
Le lait « tout sec » : expression comique pour présenter le lait pour bébé en poudre.
« Bordel putain », « Merde », « Putain » : expressions vulgaires mais d'usage courant qui signifient « Zut », « Mince ».
« Ma puce » : surnom affectif.
Dijon et Part-Dieu : villes étapes sur le voyage Paris-Nîmes. Part-Dieu : gare de la ville de Lyon.
Des mots croisés : jeux sur grille pour retrouver des mots à partir des définitions.
Arriva ce qui devait arriver : proverbe qui indique que quelque chose est inévitable.
CP,CE2 : classes d'écoles primaires élémentaires.
3eme : dernière classe au collège.
« Bon sang » : expression qui signifie « Mince ».
Nîmes : ville du sud-est de la France.
Mettre la chaussure du lundi avec le pied de mardi : inverser le pied gauche et le pied droit.</td>
</tr>
<tr>
<td>Objectifs
Communicatifs
-Identifier et nommer des informations visuelles et sonores.
- Présenter une situation.
- Exprimer une opinion.
Linguistiques
- Les voyages en train.
- La famille.
- Le langage enfantin.
Culturel
- Les chansons enfantines.

Tâches
- Imaginer un dialogue.
- Faire une synthèse d'une séquence d'un film.
- Relever les caractéristiques d'un film ancien.
- Jouer une scène d'un film.</td>
</tr>
<tr>
<td>Matériel
- La fiche élève.
- La transcription des dialogues du film.</td>
<td></td>
</tr>
</table>

Découpage en séquences

1. (0'00 à 1'13) Le générique du film commence avec de la guitare. On découvre des dessins des rues et bâtiments de Paris avec des indications de direction pour aller à la gare de Lyon. On entend deux personnages discuter au téléphone : une femme et un homme qui parlent de leur enfant. L'enfant est en voiture.

2. (1'13 à 2'45) Le papa et la petite fille arrivent juste à temps pour prendre le train. La petite fille s'amuse à regarder son papa essayer de monter. Il y parvient finalement grâce à l'aide de sa petite fille. L'homme se rappelle ses rêves d'enfant, ce qu'il aurait voulu faire à 30 ans. Il se rend compte qu'il est devenu papa. On voit le titre du film « Premier voyage », présenté comme sur un tableau d'affichage dans un aéroport.

3. (2'45 à 3'30) Dans le couloir du train. Un groupe chante dans le train. La petite fille chante à son tour. Le papa cherche leurs places. Il trouve le compartiment. Deux personnes sont déjà installées avec leurs affaires : une femme d'origine africaine et un homme d'affaires. Les occupants du compartiment n'ont pas l'air heureux de voir arriver le papa et sa petite fille. On voit le train passer au milieu de champs.

4. (3'30 à 5'30) Dans le compartiment. Le papa s'est endormi. La petite fille lui chante une berceuse. La femme d'origine africaine fait des mots croisés et l'homme d'affaires travaille avec un ordinateur. L'homme d'affaires est agacé par la petite fille. Il lui fait une grimace. La petite fille pleure. Le papa se réveille. Il lui propose sa fourmi en peluche. La petite fille attrape le jeu de mots croisés de la femme d'origine africaine et commence à le manger. La femme d'origine africaine suggère au papa de donner à manger à la petite fille. Le papa sort tous les pots. La petite fille est très heureuse. Soudain, le papa se rend compte qu'il a oublié d'emporter une cuillère. Il cherche dans le sac de peluches. Pendant ce temps, la petite fille commence à manger ses petits pots avec les doigts. Et brusquement, elle recrache tout son petit pot sur la passagère. Le papa est dépassé par les événements. S'en suit une véritable bataille de nourriture. Tout le monde est aspergé. Les occupants du compartiment décident de jeter les petits pots par la fenêtre du compartiment. Le père est surpris, il ne trouve plus les petits pots.

5. (5'30 à 6'15) Devant le distributeur de friandises. Le papa emmène sa fille devant le distributeur de friandises. Il choisit une barre chocolatée. Malheureusement, celle-ci reste coincée dans la machine. Le papa, énervé, la secoue ; puis, donne un coup de pied, ce qui fait stopper le train. La machine est prête à tomber. Au même moment, la maman téléphone. Le père ment en disant que tout va bien. La petite fille en profite pour aller rebrancher le distributeur de friandises. Le train repart.

6. (6'15 à 7'45) Dans le compartiment. La petite fille dessine les occupants du compartiment sur la fenêtre avec les restes de petits pots. Le papa la prend dans ses bras et lui propose un mot croisé. Première définition : maman. Deuxième définition : papa. Troisième définition : une substance dérivée du plutonium. On voit le train passer au milieu de champs.

7. (7'45 à 10') Dans le compartiment. Dehors, il pleut. La petite fille regarde l'eau couler sur la fenêtre. Le papa réfléchit à son rôle de père. Flash-back sur les moments de la grossesse de la maman à travers des images et de la musique de films anciens. Il pense aussi à l'avenir de sa petite fille. Il l'imagine grandir.

8. (10' à 12'09) Sur le quai de la gare. Le train stoppe. Le père se réveille. Il ne trouve pas sa petite fille. Elle est déjà dans le couloir à porter tous les sacs de voyage. Ils descendent du train de justesse. La maman les rencontre sur le quai. Elle prend aussitôt sa petite fille dans les bras et donne un baiser au papa. Le père raconte que le voyage s'est très bien passé. La maman s'aperçoit que la petite fille est mal chaussée. La petite fille répond que c'est à cause de « Papa ». Générique de fin. En voix off : une annonce est faite dans la gare. Un sac bleu a été oublié. C'est le papa qui a oublié le sac.

Proposition de déroulement pour le niveau B1
Dans un premier temps, les apprenants discuteront autour du thème du voyage et des relations entre les parents et les enfants. Puis, ils découvriront le langage enfantin à travers une activité d'écoute. Ensuite, ils rentreront dans l'univers du film et construiront un dialogue. Enfin, une activité de réflexion, puis une activité de mise en scène des dialogues du film clôtureront ce parcours.

Mise en route

Diviser la classe en deux groupes. Faire un remue-méninges sur la relation entre un père en voyage avec sa petite fille (âgée de 10 mois).
Groupe A : *Selon vous, qu'est-ce que doit faire un père qui voyage avec sa petite fille ?*
Groupe B : *Selon vous, qu'est-ce que ne doit pas faire un père qui voyage avec sa petite fille ?*
La mise en commun se fait par un jeu de questions / réponses entre le groupe A et le groupe B en reprenant les questions de la consigne. Noter les propositions des apprenants au tableau.

Pistes de correction :
Groupe A : Il doit s'occuper de sa fille. Il doit jouer avec elle. Il doit l'amuser. Il doit l'emmener aux toilettes.
Groupe B : Il ne doit pas dormir. Il ne doit pas perdre sa fille de vue. Il ne doit pas laisser sa fille seule.

PARCOURS

Distribuer la fiche élève B1.

Étape 1

Lisez l'activité 1 : Maman, papa et petite fille !
Concentrez votre attention sur les personnages du film.
Montrer les séquences 1 et 2.
À deux. *Faites l'activité 1.*
Associez les personnages aux descriptions.
La mise en commun des réponses se fait à main levée.

Pistes de correction :
La maman est au téléphone. Elle s'inquiète.
Le papa est au téléphone, en voiture. Il a oublié quelque chose. Il obtient de l'aide pour monter dans le train.
La petite fille est en voiture. Elle monte dans le train en premier.

Étape 2

Lisez l'activité 2 : Les premiers mots d'un enfant.
Écoutez attentivement la petite fille.
Montrer les séquences 1 à 6.
À deux. *Faites l'activité 2.*
Cochez les mots que la petite fille prononce.
Quel est le mot que la petite fille ne prononce pas ?
Pour la mise en commun, proposer aux apprenants de trouver d'autres mots qu'un enfant de 10 mois peut dire.

Pistes de correction

☑ T'es où ?	☑ Bateau sur l'eau	☑ Fais dodo	☑ Encore	☑ Biberon
☑ C'est quoi ?	☑ Gâteau	☑ Maman	☑ Chocolat	☐ Papa

Autres mots : manger / c'est bon / à moi / assis / on joue ?

Étape 3

Pendant la scène du repas, avez-vous remarqué que les peluches, situées dans le sac, parlaient ?
À deux. *Faites l'activité 3 : Dialogue de jouets !*
Imaginez un dialogue entre les jouets du sac. Ils s'organisent pour cacher la cuillère au fond du sac.
Circuler dans les groupes pour vérifier la bonne compréhension de la consigne. Apporter l'aide nécessaire à l'élaboration du dialogue. Les apprenants volontaires présenteront leur dialogue à la classe.

Pistes de correction
Jean-Marc: « Il faut s'organiser ! Nous allons cacher la cuillère au fond du sac ».
Jouet 1 : Vous avez vu ! Quel père irresponsable !
Jouet 2 : Oui, c'est vrai. En plus, il ne nous sort même pas pour respirer et jouer avec Chloé !
Jean-Marc : Organisons-nous et cachons la cuillère au fond du sac !

Jouet 1 : Oui, super idée !
Jouet 2 : Comme ça, il va être bien ennuyé pour donner à manger à Chloé !
[…]

Étape 4

Lisez l'activité 4 : Avoir un enfant !
Montrer la séquence 7.
À deux. *Faites l'activité 4.*
Répondez aux questions.
Visionner une nouvelle fois la séquence pour valider les réponses des étudiants.

Pistes de correction
Deux questions que se pose le papa :
1. Ça veut dire quoi être papa ?
2. Est-ce que c'est celui qui sait régler tous les problèmes ?
Comment est présentée la grossesse de la maman ? Elle est présentée comme un film muet. La technique utilisée est aussi différente. Ce n'est plus de la pâte à modeler mais des bonhommes en allumettes et bouchons.
Que fera la petite fille en CP ? Elle dessinera des arbres baroques.
Que fera la petite fille en CE2 ? Elle écoutera des chanteurs à l'eau de rose.
Que fera la petite fille en 3ème ? Elle claquera fort la porte de sa chambre.
Que pensez-vous du papa ? Je pense que le papa a beaucoup de difficulté à accepter son rôle de père.

Étape 5

Montrer le film dans sa totalité.
À deux. *Faites l'activité 5 : À vous de jouer !*
Choisissez un extrait du film et présentez-le devant la classe.
Aidez-vous de la transcription des dialogues du film !
Diviser la classe en groupes. Distribuer la transcription des dialogues du film. Les apprenants choisissent un passage du film et s'organisent pour la distribution des rôles et l'apprentissage rapide des dialogues. La scène choisie est ensuite présentée devant la classe.

Pistes de correction
La maman : Quoi ? Bon, t'as pris son bavoir ?
Le papa : Oui…
La maman : Ses lingettes ?
Le papa : Mais oui, t'inquiète pas…
La maman : Sa tétine ?
La fillette : Tétine !
Le papa : Pas de problème.
La maman : Et sa fourmi ?
Le papa : Euh… je te rappelle.
[…]

Pour aller plus loin

Allez sur le site http://www.cinemovies.fr *et tapez dans l'onglet de recherche « Papa » de Maurice Barthélémy, avec Alain Chabat. Regardez la bande annonce. Comparez le film « Premier Voyage » et la bande annonce de « Papa » (type de transport utilisé, âges des enfants, rôle du père, rôle de la mère …)*

PREMIER VOYAGE de GRÉGOIRE SIVAN - NIVEAU B1 – FICHE ÉLÈVE

Objectifs	**Tâches**
Communicatifs -Identifier et nommer des informations visuelles et sonores. - Présenter une situation. - Exprimer une opinion.	- Imaginer un dialogue. - Faire une synthèse d'une séquence d'un film. - Relever les caractéristiques d'un film ancien. - Jouer une scène d'un film.

Activité 1 – Maman, papa et petite fille !

Associez les personnages aux descriptions.

La maman	•	• est au téléphone.
Le papa	•	• est au téléphone en voiture.
La petite fille	•	• est en voiture.
		• s'inquiète.
		• a oublié quelque chose.
		• monte dans le train en premier.
		• obtient de l'aide pour monter dans le train.

Activité 2 – Les premiers mots d'un enfant.

Cochez les mots que la petite fille prononce.
Soulignez le mot non prononcé par la petite fille.

☐ T'es où ?	☐ Bateau sur l'eau	☐ Fais dodo	☐ Encore	☐ Biberon
☐ C'est quoi ?	☐ Gâteau	☐ Maman	☐ Chocolat	☐ Papa

Activité 3 – Dialogue de jouets !

Imaginez un dialogue entre les jouets du sac. Ils s'organisent pour cacher la cuillère au fond du sac.

Jean-Marc : « Il faut s'organiser ! Nous allons cacher la cuillère au fond du sac ! »

Jouet 1 : « Super idée ! _____»

Jouet 2 : « _____ »

Jean-Marc : « _____»

Jouet 1 : « _____»

Jouet 2 : « _____»

Activité 4 – Avoir un enfant !

Relevez deux questions que se pose le papa :

1._____

2. _____

Comment est présentée la grossesse de la maman ?

_____

Que fera la petite fille en CP ?_____

Que fera la petite fille en CE2 ?_____

Que fera la petite fille en 3ème ?_____

Que pensez-vous du papa ? _____

Activité 5 – À vous de jouer !

Choisissez un extrait du film et présentez-le devant la classe.
Aidez-vous de la transcription des dialogues du film !

Ministère des Affaires étrangères et européennes

Direction de la coopération culturelle et du français

TONG

de David Cellier, Florent Limouzin, Arnaud Réal

Génération animée

DVD2

Réalisation : Michel Boiron (CAVILAM), Tatiana Bésory (CAVILAM)

Rédaction fiche cinéma : Donald James (Agence du court métrage)

Rédaction fiche pédagogique : Tatiana Bésory (CAVILAM)

Coordination : Elyane Daniel (Sous-direction du français, Audiovisuel éducatif, octobre 2008)

TONG de David Cellier, Florent Limouzin, Arnaud Réal, 2006 - 9'20

Les réalisateurs

David Cellier, Florent Limouzin, Arnaud Réal sont des étudiants à l'ESMA, Ecole Supérieure des Métiers Artistiques. *Tong* est leur film de fin d'études.
Vous pouvez trouver des informations sur l'ESMA sur le site http://www.esma-montpellier.com

Transcription des dialogues

Patron (P) : Vous savez pourquoi je vous ai fait appeler Tong ?
Tong (T) : Ben, c'est au sujet de la photocopieuse ?
P : Qui efface les originaux ? Ça aurait pu être ça, mais non.
T : Ah bon ?
P : C'est à propos de votre dernière trouvaille. Qu'est-ce que c'est que ça ?
T : Ça ? Mais c'est le projet AM812. C'est une machine qui multiplie le poids de l'objet.
P : Et nous avions financé une étude sur quoi ?
T : Ben, une machine qui divise le poids de l'objet.
P : Et c'est à chaque fois pareil !
T : Ah !
P : À l'avenir, on vous demandera l'inverse.
T : Ah oui tiens, peut-être que ça marcherait !
P : Attention, mon p'tit Tong ! Je vous l'ai déjà dit, le duplicateur est votre dernière chance. À ce propos, vous en êtes où ?
T : Ben, ce n'est pas facile quand même ! C'est que les neutrons #@$##@ sont assez instables !
P : Que les choses soient claires !
T : Oui ?
P : Vous avez jusqu'à demain pour me donner des résultats, sinon c'est la porte !
T : D'accord, d'accord !
P : Allez disparaissez de ma vue ! Et remballez-moi ça !
[…]
P : Non seulement vous n'obtenez aucun résultat, mais en plus, vous me faites exploser un labo ! Vous êtes viré !
T : Attends, attends ! Regarde là, ça va marcher patron !
P : Qu'est-ce que vous faites ? Mais arrêtez ! Non, mais ça va pas…
T : Voilà…
P : Mon globe ! Espèce de malade, foutez-moi le camp !
[…]
P : Allô ! Oh oui, mes respects Monsieur le Président. Oui… Comment ?… Mais enfin, mais c'est terrible, vous voulez dire. Mais comment….je … mais comment voulez-vous que je fasse ? Mais enfin, Monsieur le Président… Allô ? Monsieur le Président ?…Allô ?
[…]
P : Vous pouvez disposer. Bien ! Tong, vous avez déjà fait 10 000 conneries. Alors, essayez de vous concentrer sur ce que je vais vous dire…
T : D'accord !
P : Nous avons un très gros problème, Tong. D'ici 37 jours, un astéroïde capable d'éradiquer toute forme de vie sur Terre va s'écraser sur la planète.
T : Ouais.
P : Et c'est là que nous avons besoin de vous !
T : De moi ?
P : Oui, enfin de votre duplicateur.
T : Comment ça ?
P : Tong ! Votre duplicateur, il désintègre ?
T : Oui !
P : Eh bien, on va s'en servir pour se débarrasser de ce foutu astéroïde.
T : Ah d'accord !
[…]

P : Tout est prêt ! Vous utiliserez l'amplificateur du Professeur Brown, comme ça au moins on n'aura pas de mauvaises surprises. Alors, écoutez bien […] C'est clair ?
T : Oui, oui, c'est clair !
P : Bon, on vous a tout préparé. Vous n'avez plus qu'à mettre votre télécommande là.
T : C'est comme ça ?
P : Très bien ! Et maintenant vous n'avez plus qu'à viser et tirer.
T : D'accord !
P : C'est bon, vous allez y arriver ?
T : Tu veux le faire patron ?
P : Oh non, sûrement pas !
T : Ah bon ? Et vu qu'aucun de vos collègues n'ose plus s'approcher de vos inventions. Vous allez devoir le faire vous-même !
T : D'accord, d'accord !
P : Allez, procédons au test.
T : Oui patron !
P : Vous allez commencer par ce fragment de roche.
P : Alors, ben dépêchez-vous ! On n'a pas toute la journée !!
T : Attends, attends ! Une seconde…
P : Tong ! Évidemment, ça ne marche pas ! Qu'est ce que c'est que ça ? Qu'est ce qu'il a foutu ce con ? Mon globe !
[…]
Journaliste (J) : M. Tong, une question s'il vous plait ?
T : Oui ?
J : Qu'est-ce que ça vous fait d'avoir sauvé la planète ?
T : Je ne sais pas, c'est comme ça !
Président (Psdt) : Mon cher Tong, en tant que Président des Nations et au nom de l'humanité, je tiens à vous remercier.
T : Vous aussi.
Psdt : Dites-moi mon cher ?
T : Oui ?
Psdt : Que diriez-vous de travailler pour le gouvernement ? Nos équipes élaborent un prototype de véhicule spatio-temporel. Si nous réunissons vos connaissances et nos moyens techniques, qui sait ? Peut-être que grâce à vous demain, nous remonterons le temps.
T : Ça c'est utopique ! Scientifiquement c'est pas possible ! Tu sais, je suis pas Dieu quand même.

Analyse : une comédie de caractères

Dans cette animation*, qui couronne un parcours estudiantin, les réalisateurs David Cellier, Florent Limouzin et Arnaud Real s'appliquent à démontrer leur maîtrise de l'animation* 3D*, animation* conçue, composée et assistée par ordinateur. Ce film met en scène Tong, un scientifique maladroit, aux côtés de son patron, homme à la forte carrure, au visage carré, fumeur de cigares.
Les premières images du film situent l'action. Elle se déroule sur terre (premières images), quelque part dans une grande ville (images suivantes), dans une grande tour. Ces images s'enchaînent en imitant l'effet d'un zoom* avant. On passe du général – la terre – au particulier – des bureaux dans une tour. Ce « particulier » n'en demeure pas moins un cadre vague d'un décor planté esquissé et imprécis. L'action pourrait se déployer dans n'importe quelle grande ville. WALL-E, la dernière superproduction des studios Pixar, réalisée par Andrew Stanton commence de la même manière…
Cet incipit laisse entendre la voix des protagonistes. Leur voix précède leur apparition et la découverte de leur physique constitue un horizon d'attente de la part du spectateur. La première image qui réunit les deux protagonistes les montre sans les montrer. Le patron y apparaît de dos, tandis que Tong, lui, est complètement caché par le dossier de son fauteuil ! En jouant sur cette dissimulation, les réalisateurs optimisent l'effet de surprise. Finalement, le corps du patron fera raccord* avec la voix « coffrée » au timbre grave, large et puissant, qui l'a précédé tout comme le physique de Tong – l'homme est si petit qu'assis dans un fauteuil sa tête parvient à peine à la hauteur du bureau et ses pieds ne touchent pas terre –coïncide avec sa voix prononcée et aiguë.
Ces traits physiques au dessin réaliste s'opposent : ces premiers plans* laissent donc présager un duel, une critique sociale…

Par ailleurs, la représentation physique des personnages est elle-même exagérée et tend à la caricature : celle du petit asiatique, un savant fou, bêta maladroit au sourire crispé et dont l'accent est extrêmement exagéré, ainsi que celle du patron carré, borné, obèse et mercantile, vêtu d'un costume bleu gris. S'agit-il d'une attirance pour la provocation de la part des réalisateurs ? De mauvais goût ? Cette question continue de se poser dans les séquences* suivantes lorsque, malgré lui, Tong, après les événements du 11 septembre, fait exploser un étage de la tour…
Pour répondre à ces questions, il faut voir tout le film et assister à son retournement final : Tong, licencié puis rattrapé in extremis par son patron, va finalement sauver le monde tandis que le patron sera, lui, envoyé au-delà du réel, dans une quatrième dimension, au temps des dinosaures. Le retournement final permet aux réalisateurs de livrer une critique des clichés qu'ils mettent en scène au début. *Tong* nous introduit ainsi dans une comédie de caractères (critique des vices, des ridicules des hommes).

Motif : la chute

Nombre de courts métrages sont construits avec une finale à chute, c'est-à-dire des films dans lesquels la dernière séquence* justifie à elle seule toute la trajectoire du film. Il est communément admis que cette chute ne doit jamais être dévoilée sous peine de couper toute envie de découvrir le film… Cette chute n'est pas à confondre avec la fin. Une chute consiste souvent en un retournement inattendu et surprenant.
Tong réserve dans sa dernière scène une chute de poids… Alors qu'on lui commande « un duplicateur », Tong fabrique une machine qui désintègre la matière. Cette machine, Tong va s'en servir pour détruire un astéroïde qui menace le globe terrestre. Cette machine qui désintègre se révèle finalement être une machine à voyager dans le temps. La dernière séquence* manipule le spectateur en adoptant une construction opposée au commencement du film, de zoom* arrière, où l'on part du particulier (point de vue avec morceaux du laboratoire) au plan général* qui découvre le désert puis… l'astéroïde dans le ciel.
Cette chute (d'astéroïde) suggère que Tong sauve le monde, est responsable de l'extinction des dinosaures, de l'apparition de l'homme…

Voir et revoir

Comédie de caractères
En quoi ce film est-il une comédie de caractères, une satire sociale ?
Une comédie de caractères est une comédie où l'action est gouvernée par des personnages caricaturaux. La comédie de caractères réserve une critique des vices et des ridicules des hommes. Pour être efficace, cette critique se déroule dans un décor neutre, « transfigurable », comme ici. Au final, *Tong* livre une critique des apparences : celui que l'on tenait pour le personnage le plus bête s'avère présidentiable…
Le savant fou
Pouvez-vous citer d'autres exemples de la figure du savant fou dans le cinéma, la littérature ?
Le personnage du savant fou est un archétype qui dépasse le cadre de l'animation*. On le retrouve dans de nombreuses œuvres de fiction. Il peut être méchant et dangereux, distrait et inoffensif, excentrique et génial. Au cinéma il s'appelle Frankenstein, dans la bande dessinée Tournesol… Thomas Edison a inspiré un personnage du roman dans *l'Ève future* de Villiers de l'Isle-Adam… Exutoire ou fascination, tout se passe comme si l'imaginaire, les mythologies modernes et populaires préfèrent concevoir les avancées de la science comme le fruit d'une figure illuminée plutôt que comme le résultat du travail d'une conscience cartésienne.

Fiche rédigée par Donald James (Agence du court métrage)
DVD-MAEE « *Génération animée* », octobre 2008.

TONG de David Cellier, Florent Limouzin, Arnaud Réal - NIVEAU A2 –
FICHE PROFESSEUR

Niveau A2	**Thème** Les découvertes scientifiques.
Objectifs *Communicatifs* - Décrire un personnage. - Justifier une réponse. *Linguistique* - Le futur proche. *Culturel* - La science. **Tâches** - Comparer deux personnages d'un film. - Remettre des informations visuelles dans l'ordre. - Rédiger un texte. - Imaginer une suite au film.	**Vocabulaire** *Une trouvaille* : une découverte. *Un duplicateur* : machine qui permet de reproduire un objet à l'identique. *« C'est la porte »* : expression qui indique le renvoi d'une personne. *« Disparaissez de ma vue ! »* : partez. *« Foutez-moi le camp »* (familier) *:* partez. *Une connerie* (familier) : une stupidité. *Un astéroïde* : un corps céleste, équivalent d'un météorite. *Éradiquer* : faire disparaître totalement. *Désintégrer* : détruire un ensemble. *Un amplificateur* : dispositif qui permet d'accroître le volume d'un objet. *Un prototype* : modèle premier, original. *Un véhicule spatio-temporel* : véhicule qui permet de voyager dans l'espace et dans le temps. *Utopique* : idéal impossible.
Matériel - La fiche élève	**Note** Un savant fou : archétype du savant qui est souvent un cliché ou un lieu commun des œuvres de fiction populaires. Il peut être méchant et dangereux ou au contraire, distrait et inoffensif.

Découpage en séquences

1. (0'00 à 1'35) Le titre du film est présenté en noir et blanc. Une musique angoissante invite les spectateurs à entrer dans le film à travers trois zooms avant : d'abord, la Terre, puis une grande ville, et enfin, un bureau dans une tour. Deux personnages sont présents dans ce bureau dominant une ville : un patron et un scientifique asiatique, appelé Tong. Les deux personnages discutent. Le patron n'est vraisemblablement pas content du travail de recherche de son employé. Malgré cela, l'employé se voit attribuer une dernière chance : il doit créer un duplicateur.

2. (1'36 à 2'15) Tong, le chercheur asiatique, est dans son laboratoire. Il opère différents réglages sur une télécommande et teste son effet. Les réglages ne sont pas efficaces. Tong refait des calculs et teste une nouvelle fois ses réglages. S'en suit l'explosion du laboratoire.

3. (2'16 à 2'50) Tong est dans le bureau de son patron, ce dernier en a assez des problèmes causés par son employé. Mais Tong propose une démonstration de sa création. Il choisit un globe, ajuste sa télécommande et vise. Le globe disparaît. Le patron, excédé, le renvoie. On voit Tong dans l'ascenseur portant tous ses effets personnels.

4. (2'51 à 3'40) Le patron est dans son bureau. Une caméra de surveillance montre Tong dans l'ascenseur. Le patron reçoit un coup de téléphone. C'est le président

des nations qui lui apprend une mauvaise nouvelle. Le patron est chargé de trouver une solution. Le patron choisit de rappeler Tong.

5. (3'41 à 4'35) Tong est placé *manu militari* de nouveau face à son patron. Le patron lui explique la situation : un astéroïde s'écrasera sur la Terre dans 37 jours et c'est grâce à la machine inventée par Tong que l'astéroïde devra être désintégré. Tong semble ne rien comprendre, mais accepte sa nouvelle tâche.

6. (4'36 à 5'40) Voici maintenant le patron et Tong dans un gigantesque laboratoire. Le moyen est venu de tester le duplicateur de Tong pour voir si celui-ci pourrait être la réponse salvatrice. Tong est émerveillé par les machines. Il n'écoute qu'à peine les consignes de son patron ; ce dernier reste dans le laboratoire afin de vérifier que tout se déroule correctement. Le duplicateur doit être testé sur un morceau de roche.

7. (5'41 à 6'45) Tong ne semble pas savoir par où commencer. Il pousse les boutons n'importe comment en se fiant aux bruits des machines. Son patron commence à être de plus en plus énervé. Après quelques manipulations, une masse d'énergie est créée et se propage dans les tuyaux des machines pour finalement, se déverser sur le morceau de roche à tester. Le morceau de roche est toujours là. Le patron est désabusé. Tong se demande ce qui s'est passé.

8. (6'46 à 7'55) L'expérience a pourtant bien fonctionné. Cependant, le patron se retrouve dans une sorte de quatrième dimension : il y retrouve son globe. Il est entouré de dinosaures. Puis, un bruit se fait entendre : un astéroïde entre dans le ciel de ce monde parallèle. Gros plan sur le visage décomposé du patron.

9. (7'56 à 9'20) Tong est en conférence de presse. Il répond aux questions des journalistes. Puis, il est présenté au président des nations, qui le félicite à son tour d'avoir sauvé la planète et lui propose un emploi au sein du gouvernement. Ironie : le nouveau défi est maintenant de remonter le temps.

Proposition de déroulement pour le niveau A2
Après une mise en route sur le thème des découvertes scientifiques et technologiques, les apprenants débuteront leur parcours en décrivant et en comparant les personnages du film. Puis, ils remettront dans l'ordre une séquence du film. Ensuite, ils repéreront les actions principales du film et donneront leur opinion sur la réussite ou l'échec de l'expérience. Enfin, ils concluront leur parcours en imaginant l'avenir professionnel de Tong.

Mise en route

Diviser la classe en deux grands groupes.
Groupe A : qu'évoque, pour vous, le mot « découverte scientifique » ?
Groupe B : qu'évoque, pour vous, le mot « découverte technologique » ?
Mise en commun à l'oral.
Puis, diviser la classe en petits groupes.
Présentez une découverte scientifique ou technologique qui a changé notre monde.
Vous justifierez votre choix par un exemple en suivant le modèle : avant / maintenant.
Chaque groupe propose sa découverte et justifie son opinion.

Pistes de correction / Corrigés :
Pour moi, la découverte scientifique, c'est un laboratoire, des recherches, des chercheurs.
Quelques exemples : la découverte d'un vaccin, Pierre et Marie Curie.
Pour moi, la découverte technologique, ce sont des inventions, des techniques, des améliorations.
Quelques exemples : l'invention du téléphone, de la radio, de la télévision.

Ma découverte technologique est le téléphone. Avant, on devait écrire des lettres. On attendait pendant longtemps la réponse. Maintenant, on compose un numéro et nous obtenons très facilement la personne au téléphone, même à l'autre bout de la terre.

PARCOURS

Distribuer la fiche élève A2.

Étape 1

Lisez *l'activité 1 : Entre patron et employé.*
Expliquer le vocabulaire de l'activité.
Montrer les séquences 1 et 2.
Faites l'activité 1.
Barrez les descriptions qui ne correspondent pas aux personnages.
Mise en commun par un tour de classe.

Pistes de correction / Corrigés :

Le patron	Occidental – ~~asiatique~~ – ~~savant~~ ~~fou~~ – ~~maladroit~~ – ~~sourire~~ ~~crispé~~ – ~~accent exagéré~~ – forte carrure – borné – ~~bêta~~ – obèse – mercantile – voix grave – ~~petit~~
L'employé	~~Occidental~~ – asiatique – savant fou – maladroit – sourire crispé – accent exagéré – ~~forte carrure~~ - ~~borné~~ – bêta – ~~obèse – mercantile – voix grave~~ – petit

Étape 2

Diviser la classe en petits groupes.
Lisez l'activité 2 : Testons le duplicateur !
Montrer les séquences 1 et 2.
Faites l'activité 2.
Remettez dans l'ordre les différentes opérations faites par Tong pour régler son duplicateur.
Visionner de nouveau la séquence 2 pour valider les réponses des apprenants.

Pistes de correction / Corrigés :

1. Il répare sa télécommande et teste l'effet.
2. Résultat du test : ça lui explose au visage.
3. Il écrit une formule sur son tableau et teste l'effet.
4. Résultat du test : il s'est électrocuté.
5. Il écrit une formule chimique, répare la télécommande et teste l'effet.
6. Résultat du test : le laboratoire explose.

Étape 3

Diviser la classe en petits groupes.
Lisez l'activité 3 : Tong, un savant fou ?
Introduire ou réviser le vocabulaire de l'activité.
Montrer les séquences 3 à 7.
Faites l'activité 3.
Dites si les propositions suivantes sont vraies ou fausses.
Laisser aux apprenants le temps de la réflexion.
Les apprenants justifieront leurs propositions à l'oral.
À l'oral. *Pensez-vous que l'expérience a fonctionné ? Justifiez votre réponse.*
Chaque groupe propose ensuite son opinion quant à la réussite ou l'échec de l'expérience.

Pistes de correction / Corrigés :

	Vrai	Faux
Tong crée une machine qui multiplie les objets. Justification : Tong crée une machine qui fait disparaître les objets.		x
Le patron félicite Tong de son invention. Justification : le patron renvoie Tong.		x
Le patron apprend une mauvaise nouvelle par téléphone.	x	

Tong revient dans le bureau du patron.	x	
Des martiens veulent attaquer la Terre. Justification : Un astéroïde va s'écraser sur la Terre.		x
Tong doit créer une machine pour protéger la planète.	x	
Le patron est content des techniques de travail de Tong. Justification : le patron est agacé par le travail de Tong.		x
Tong connaît parfaitement les machines du laboratoire. Justification : Tong pousse les boutons au hasard.		x

Oui, je pense que l'expérience a fonctionné. Tong a finalement compris comment marchait sa machine. Le patron s'excuse et lui donne une promotion.

Étape 4

En petits groupes. *Faites l'activité 4 : L'avenir de Tong.*
Imaginez l'avenir professionnel de Tong.
Utilisez le futur proche pour rédiger votre texte.
Réviser le futur proche avec les apprenants. Puis, inviter les groupes d'apprenants à créer un texte sur l'avenir professionnel de Tong en se basant sur leur justification donnée dans l'activité 3.
Circuler dans la classe pour apporter aide et correction.
Chaque groupe lit son texte.
Enfin, visionner le film pour conclure ce parcours.

Pistes de correction / Corrigés :
Tong va avoir une promotion. Il va être chargé de créer des machines très originales. Son patron va être fier de lui. Il va lui proposer de devenir chef d'une équipe de chercheurs très qualifiés.

Pour aller plus loin

Découvrez les jeux de la Cité des sciences de Paris en visitant le site suivant :
http://www.cite-sciences.fr/francais/web_cite_fs.htm
Choisissez un jeu et présentez-le à la classe.

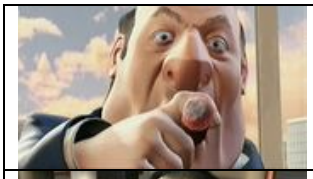
Découvrez « Personne n'est parfait » sur le DVD Etrangement courts.
Descriptif du film : Zéro 1 est un robot nettoyeur d'élite. Chaque matin, il se présente à l'heure sur son lieu de travail, salue l'hôtesse d'accueil puis va nettoyer la salle du directoire. Avec un zèle inimitable, il frotte, lustre, traque la moindre poussière. Mais, d'un coup, est apparue une énorme tache au sol ! Impossible ? C'est sûrement un coup de 02, le videur de poubelles !
Fiche pédagogique disponible sur http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif ou dans la rubrique « paroles de clips » sur http://www.leplaisirdapprendre.com/Etrangement-courts.htlm

TONG de David Cellier, Florent Limouzin, Arnaud Réal - NIVEAU A2
FICHE ÉLÈVE

Objectifs	**Tâches**
Communicatifs - Décrire un personnage. - Justifier une réponse.	- Comparer deux personnages d'un film. - Remettre des informations visuelles dans l'ordre. - Rédiger un texte. - Imaginer une suite au film.

Activité 1 – Entre patron et employé.

Barrez les descriptions qui ne correspondent pas aux personnages.

	Occidental – asiatique – savant fou – maladroit – sourire crispé – accent exagéré – forte carrure – borné – bêta – obèse – mercantile – voix grave – petit
	Occidental – asiatique – savant fou – maladroit – sourire crispé – accent exagéré – forte carrure– borné – bêta – obèse – mercantile – voix grave – petit

Activité 2 – Testons le duplicateur !

Remettez dans l'ordre les différentes opérations faites par Tong pour régler son duplicateur.

Il écrit une formule chimique, répare la télécommande et teste l'effet. .....
Il répare sa télécommande et teste l'effet. .....
Il écrit une formule sur son tableau et teste l'effet. .....
Résultat du test : il s'est électrocuté. .....
Résultat du test : le laboratoire explose. .....
Résultat du test : ça lui explose au visage. .....

Activité 3 – Tong, un savant fou ?

Dites si les propositions suivantes sont vraies ou fausses.

	Vrai	Faux
Tong crée une machine qui multiplie les objets.		
Le patron félicite Tong de son invention.		
Le patron apprend une mauvaise nouvelle par téléphone.		
Tong revient dans le bureau du patron.		
Des martiens veulent attaquer la Terre.		
Tong doit créer une machine pour protéger la planète.		
Le patron est content des techniques de travail de Tong.		
Tong connaît parfaitement les machines du laboratoire.		

Pensez-vous que l'expérience a fonctionné ? ☐ oui ☐ non
Justifiez votre réponse

_____

Activité 4- L'avenir de Tong.

Imaginez l'avenir professionnel de Tong. Utilisez le futur proche pour rédiger votre texte.

_____

_____

TONG de David Cellier, Florent Limouzin, Arnaud Réal - NIVEAU B1
FICHE PROFESSEUR

Niveau B1	**Thème** Les découvertes scientifiques.
Objectifs *Communicatifs* - Nommer des informations visuelles et sonores. - Caractériser une personne - Présenter des situations. *Linguistique* - Les temps du futur. *Culturel* - La science. **Tâches** - Caractériser des personnages d'un film. - Associer une machine à une fonction. - Compléter un dialogue. - Imaginer une situation catastrophe. - Imaginer les pensées des personnages d'un film. - Imaginer la fin d'un film.	**Vocabulaire** *Une trouvaille* : une découverte. *Un duplicateur* : machine qui permet de reproduire un objet à l'identique. *« C'est la porte »* : expression qui indique le renvoi d'une personne. *« Disparaissez de ma vue ! »* : partez. *« Foutez-moi le camp »* (familier) *:* partez. *Une connerie* (familier) : une stupidité. *Un astéroïde* : un corps céleste, équivalent d'un météorite. *Éradiquer* : faire disparaître totalement. *Désintégrer* : détruire un ensemble. *Un amplificateur* : dispositif qui permet d'accroître le volume d'un objet. *Un prototype* : modèle premier, original. *Un véhicule spatio-temporel* : véhicule qui permet de voyager dans l'espace et dans le temps. *Utopique* : idéal impossible.
Matériel - La fiche élève	**Note** Un savant fou : c'est un archétype du savant qui est souvent un cliché ou un lieu commun des œuvres de fiction populaires. Il peut être méchant et dangereux ou au contraire, distrait et inoffensif.

Découpage en séquences

1. (0'00 à 1'35) Le titre du film est présenté en noir et blanc. Une musique angoissante invite les spectateurs à entrer dans le film à travers trois zooms avant : d'abord, la Terre, puis une grande ville, et enfin, un bureau dans une tour. Deux personnages sont présents dans ce bureau dominant une ville : un patron et un scientifique asiatique, appelé Tong. Les deux personnages discutent. Le patron n'est vraisemblablement pas content du travail de recherche de son employé. Malgré cela, l'employé se voit attribuer une dernière chance : il doit créer un duplicateur.

2. (1'36 à 2'15) Tong, le chercheur asiatique, est dans son laboratoire. Il opère différents réglages sur une télécommande et teste son effet. Les réglages ne sont pas efficaces. Tong refait des calculs et teste une nouvelle fois ses réglages. S'en suit l'explosion du laboratoire.

3. (2'16 à 2'50) Tong est dans le bureau de son patron, ce dernier en a assez des problèmes causés par son employé. Mais Tong propose une démonstration de sa création. Il choisit un globe, ajuste sa télécommande et vise. Le globe disparaît. Le patron, excédé, le renvoie. On voit Tong dans l'ascenseur portant toutes ses affaires personnelles.

4. (2'51 à 3'40) Le patron est dans son bureau. Une caméra de surveillance montre Tong dans l'ascenseur. Le patron reçoit un coup de téléphone. C'est le président

des nations qui lui apprend une mauvaise nouvelle. Le patron est chargé de trouver une solution. Le patron choisit de rappeler Tong.

5. (3'41 à 4'35) Tong est placé *manu militari* de nouveau face à son patron. Le patron lui explique la situation : un astéroïde s'écrasera sur la Terre dans 37 jours et c'est grâce à la machine inventée par Tong que l'astéroïde devra être désintégré. Tong semble ne rien comprendre, mais accepte sa nouvelle tâche.

6. (4'36 à 5'40) Voici maintenant le patron et Tong dans un gigantesque laboratoire. Le moyen est venu de tester le duplicateur de Tong pour voir si celui-ci pourrait être la réponse salvatrice. Tong est émerveillé par les machines. Il n'écoute qu'à peine les consignes de son patron ; ce dernier reste dans le laboratoire afin de vérifier que tout se déroule correctement. Le duplicateur doit être testé sur un morceau de roche.

7. (5'41 à 6'45) Tong ne semble pas savoir par où commencer. Il pousse les boutons n'importe comment en se fiant aux bruits des machines. Son patron commence à être de plus en plus énervé. Après quelques manipulations, une masse d'énergie est créée et se propage dans les tuyaux des machines pour finalement, se déverser sur le morceau de roche à tester. Le morceau de roche est toujours là. Le patron est désabusé. Tong se demande ce qui s'est passé.

8. (6'46 à 7'55) L'expérience a pourtant bien fonctionné. Cependant, le patron se retrouve dans une sorte de quatrième dimension : il y retrouve son globe. Il est entouré de dinosaures et autres créatures préhistoriques. Puis, un bruit se fait entendre : un astéroïde entre dans le ciel de ce monde parallèle. Gros plan sur le visage décomposé du patron.

9. (7'56 à 9'09) Tong est en conférence de presse. Il répond aux questions des journalistes. Puis, il est présenté au président des nations, qui le félicite à son tour d'avoir sauvé la planète et lui propose un emploi au sein du gouvernement. Ironie : le nouveau défi est maintenant de remonter le temps.

Proposition de déroulement pour le niveau B1
Après une mise en route sur le thème des découvertes scientifiques, les apprenants débuteront le parcours par le repérage d'éléments visuels. Ensuite, ils créeront une situation catastrophe au film. Puis, après le visionnage de plusieurs séquences, ils imagineront les pensées des personnages. Et enfin, ils concluront ce parcours en inventant deux fins possibles au film.

Mise en route

Diviser la classe en quatre groupes.
Noter les propositions de découvertes scientifiques suivantes au tableau : la découverte de la pilule du bonheur, la découverte d'une pilule de longévité, un langage pour communiquer entre les humains et les animaux, une machine pour remonter le temps.
Attribuer une découverte scientifique à chaque groupe.
Listez les avantages et les inconvénients de votre découverte. Justifiez votre réponse.
Chaque groupe propose son opinion.

Pistes de correction / Corrigés :
Je pense que la plus grande découverte scientifique serait une machine à remonter dans le temps. Ainsi, nous pourrions éviter les erreurs de l'histoire et créer un monde meilleur.

PARCOURS

Distribuer la fiche élève B1.

Étape 1

Diviser la classe en petits groupes.
Montrer la séquence 1.
Faites l'activité 1 : Entre patron et employé.
Décrivez les deux personnages principaux du film.
Chaque groupe propose sa description. Noter les propositions des apprenants au tableau.
Réviser la comparaison avec les apprenants.
Puis, comparez les deux personnages.
Chaque groupe propose une comparaison à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :
Le patron : occidental – forte carrure – borné – obèse – mercantile – voix grave
L'employé : asiatique – savant fou – maladroit – sourire crispé – accent exagéré –bêta – petit
Le patron est plus gros que l'employé.
L'employé est plus petit que le patron.
Le patron est plus sérieux que l'employé.
L'employé est plus drôle que le patron.

Étape 2

Lisez *l'activité 2 : Que fait cette machine ?*
Montrer les séquences 1 à 3.
Faites l'activité 2.
Associez une machine à sa fonction dans le film.
Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :
La photocopieuse : c'est une machine qui efface les documents originaux.
La machine du projet AM812 : c'est une machine qui divise le poids des objets.
La machine créée par Tong pour le projet AM812 : c'est une machine qui multiplie le poids des objets.
Un duplicateur : c'est une machine qui crée un objet identique.
La machine expérimentée par Tong dans le bureau du patron : c'est une machine qui fait disparaître les objets.

Étape 3

Montrer le film jusqu'à la séquence 4.
Faites l'activité 3 : Conversation téléphonique.
À deux. *Imaginez la conversation téléphonique entre le patron et le président.*
Insister sur le fait que les apprenants doivent imaginer une situation catastrophe.
Chaque groupe joue son dialogue.

Pistes de correction / Corrigés :
Le patron : « Allô ! Oh oui, mes respects Monsieur le Président.
Le président : « J'ai quelque chose de très important à vous dire. Êtes-vous seul dans votre bureau ? »
Le patron : « Oui ! »
Le président : « Des martiens vont attaquer la planète. Ils viennent de nous donner un ultimatum »
Le patron : « Comment ? Mais enfin, mais c'est terrible vous voulez dire ! »
Le président : « Évidemment, c'est terrible ! C'est à vous de nous trouver une solution ! »
Le patron : « Mais comment voulez-vous que je fasse ? »
Le président : « Débrouillez-vous ! Vous avez les meilleurs cerveaux de la planète dans votre entreprise !»
Le patron : « Mais enfin, Monsieur le président ! »
Le président : « Vous avez jusqu'à demain. Votre solution doit être efficace ! »
Le patron : « Allô ? Monsieur le président ? Allô ? »

Étape 4

Montrer les séquences 5 à 7.
À deux. *Faites l'activité 4 : Que pensent les personnages ?*
Imaginez ce que pense Tong en regardant les machines du laboratoire.
Imaginez ce que pense le patron en regardant Tong manier les machines.
Chaque groupe lit ses propositions.

Pistes de correction / Corrigés :
Tong : « Ah voilà ! Finalement, je vais pouvoir m'amuser avec la machine du Professeur Brown. Je vais pouvoir enfin la tester. Bon, je ne sais vraiment pas comment elle fonctionne, mais on verra bien ! Comme d'habitude ! »
Le patron : « Oh mon Dieu, le président attend de moi que je trouve une solution et Tong est malheureusement ma seule chance. Je dois faire confiance à un imbécile. J'espère vraiment qu'il sait ce qu'il fait ! Je n'ai pas d'autre choix. »

Étape 5

À deux. *Faites l'activité 5 : Quelle fin ?*
Rédigez deux fins possibles au film en utilisant le schéma proposé.
Inviter les apprenants à utiliser les temps du futur : futur proche et/ou futur simple.
Les apprenants lisent à haute voix la fin qu'ils préfèrent.
Visionner le film en entier pour conclure le parcours.

Pistes de correction / Corrigés :
L'expérience est réussie.
Comment va se transformer le bout de roche ?
Le bout de roche va disparaître.
Quelle va être la réaction du patron ? Imaginez ses propos.
Le patron va sauter de joie et va courir dans les bras de Tong.
Il va lui dire : « Je vous remercie. Vous venez de sauver la planète. »
Quelle va être la réaction de Tong ? Imaginez ses propos.
Tong ne va pas en revenir. Il va être très surpris de la réaction de son patron.
Il va lui dire : « Je ne sais pas comment j'ai fait ça ! »
L'expérience est ratée.
Comment se transformera le bout de roche ?
La roche deviendra encore plus grosse.
Quelle sera la réaction du patron ? Imaginez ses propos.
Le patron deviendra tout rouge, attrapera le bout de roche et le jettera à la figure de Tong.
Il lui dira : « Vous êtes viré ! Je ne veux plus vous voir ! ».
Quelle sera la réaction de Tong ? Imaginez ses propos.
Tong évitera de peu le bout de roche. Il appuiera encore sur les boutons de la machine. Rien ne se passera.
Il lui dira : « La machine de Brown ne fonctionne pas avec mon duplicateur ! »

Pour aller plus loin

Découvrez le DVD Regards VI
Choisir dans la partie « Sciences et techniques » du DVD Regards VI un reportage à faire découvrir.
Les fiches pédagogiques sont disponibles dans la partie Reportages « Regards » sur http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif ou sur http://www.leplaisirdapprendre.com

Découvrez « Personne n'est parfait » sur le DVD Etrangement courts.
Descriptif du film : Zéro 1 est un robot nettoyeur d'élite. Chaque matin, il se présente à l'heure sur son lieu de travail, salue l'hôtesse d'accueil puis va nettoyer la salle du directoire. Avec un zèle inimitable, il frotte, lustre, traque la moindre poussière. Mais, d'un coup, est apparue une énorme tache au sol ! Impossible ? C'est sûrement un coup de 02, le videur de poubelles !
Fiche pédagogique disponible sur http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif ou dans la rubrique « paroles de clips » sur http://www.leplaisirdapprendre.com/Etrangement-courts.htlm

TONG de David Cellier, Florent Limouzin, Arnaud Réal - NIVEAU B1
FICHE ÉLÈVE

Objectifs	**Tâches**
Communicatifs - Relever des informations visuelles et sonores. - Décrire une personne. - Compléter un dialogue.	- Caractériser des personnages d'un film. - Associer une machine à une fonction. - Imaginer une situation catastrophe. - Imaginer les pensées des personnages d'un film. - Imaginer la fin d'un film.

Activité 1 – Entre patron et employé.
Décrivez les deux personnages principaux du film. Puis, comparez les deux personnages.

Activité 2 – Que fait cette machine ?
Associez une machine à sa fonction dans le film.

La machine expérimentée par Tong dans le bureau du patron	•	•	C'est une machine qui multiplie le poids des objets.
La machine du projet AM812	•	•	C'est une machine qui divise le poids des objets.
Un duplicateur	•	•	C'est une machine qui crée un objet identique.
La machine créée par Tong pour le projet AM812	•	•	C'est une machine qui efface les documents originaux.
La photocopieuse	•	•	C'est une machine qui fait disparaître les objets.

Activité 3 – Conversation téléphonique.
Imaginez la conversation téléphonique entre le patron et le président.

Le patron : « Allô ! Oh oui, mes respects Monsieur le Président.
Le président : « _____ »
Le patron : « Oui ! »
Le président : « _____ »
Le patron : « Comment ? Mais enfin, mais c'est terrible vous voulez dire ! »
Le président : « _____ »
Le patron : « Mais comment voulez-vous que je fasse ? »
Le président : « _____ »
Le patron : « Mais enfin, Monsieur le président ! »
Le président : « _____ »
Le patron : « Allô ? Monsieur le président ? Allô ? »

Activité 4 – Que pensent les personnages ?

Imaginez ce que pense Tong en regardant les machines du laboratoire.
« _____

_____

_____»

Imaginez ce que pense le patron en regardant Tong manier les machines.
« _____

_____

_____»

Activité 5 – Expérience réussie / Expérience ratée.

L'expérience est réussie.

Comment va se transformer le bout de roche ?

_____

Quelle va être la réaction du patron ? Imaginez ses propos.

_____

_____

Quelle va être la réaction de Tong ? Imaginez ses propos.

_____

_____

L'expérience est ratée.

Comment se transformera le bout de roche ?

_____

Quelle sera la réaction du patron ? Imaginez ses propos.

_____

_____

Quelle sera la réaction de Tong ? Imaginez ses propos.

_____

_____

Ministère des Affaires étrangères et européennes

Direction de la coopération culturelle et du français

BLINDSPOT

de Johanna Bessière, Nicolas Chauvelot, Olivier Clert, Cécile Dubois-Herry, Yvon Jardel et Simon Rouby

Génération animée

DVD2

Réalisation : Michel Boiron (CAVILAM), Tatiana Bésory (CAVILAM)

Rédaction fiche cinéma : Bartlomiej Woznica (Agence du court métrage)

Rédaction fiche pédagogique : Tatiana Bésory (CAVILAM)

Coordination : Elyane Daniel (Sous-direction du français, Audiovisuel éducatif, octobre 2008)

BLINDSPOT de Johanna Bessière, Nicolas Chauvelot, Olivier Clert, Cécile Dubois-Herry, Yvon Jardel et Simon Rouby, 2007 – 3'16

Bourse Lagardère aux E-magiciens, festival de la jeune création numérique de Valenciennes en 2007.

Les réalisateurs

Johanna Bessière, Nicolas Chauvelot, Olivier Clert, Cécile Dubois-Herry, Yvon Jardel et Simon Rouby sont d'anciens étudiants de l'école des Gobelins. *Blindspot* est leur film de fin d'études. Vous pouvez trouver des informations sur l'école des Gobelins sur le site http://www.gobelins.fr

Transcription des dialogues

Pas de dialogue.

Analyse

« Blind spot » signifie en anglais « tache aveugle ». Il s'agit d'une petite portion de la rétine qui est dépourvue de photorécepteurs et qui est ainsi complètement aveugle. Par extension cette expression désigne la partie du champ de vision qui reste masqué. Le film éponyme se propose d'explorer ce concept à travers le récit d'un braquage et de ses conséquences.

Trois personnages nous sont au départ présentés dans une petite épicerie qui sera le cadre de l'action. Chacun d'eux est caractérisé par une limitation de son point de vue. La caissière est à l'étroit derrière les vitres de sa caisse et n'a qu'une mobilité fort réduite. Le magasinier chargé de l'entretien des rayons de l'épicerie est quant à lui limité au niveau sonore puisqu'il ne perçoit que la musique de son baladeur. La vieille dame quant à elle doit s'aider de ses lunettes pour distinguer ce qui lui fait face et cela ne semble même pas suffire. Ces trois personnages nous sont présentés en un seul et même plan-séquence* englobant l'ensemble du décor et qui vient donc souligner, par opposition, l'isolement de chacun des protagonistes.

A la suite de l'intrusion d'un malfrat dans le magasin et de sa tentative de partir avec la caisse, va s'enchaîner une série quiproquos qui apparente la première partie du film au genre burlesque*. On en retrouve en effet les catastrophes en cascades à l'humour grinçant provoquées par les erreurs de jugement des personnages. Ceux-ci ne semblent en effet pas avoir la possibilité de remarquer le véritable carnage qui se déroule sous leurs yeux limités qu'ils sont dans leurs perceptions. La scène se clôt par un travelling* vertical qui découvre en fin de mouvement une affiche signalant le fait que le magasin est sous surveillance vidéo : si un point de vue unique, forcément subjectif, ne peut suffire pour avoir accès à la vérité de la situation, peut-être le montage de plusieurs points de vue nous y aidera-t-il ? C'est du moins ce que nous suggère ce plan* qui prend de la hauteur par rapport au regard des hommes pour s'élever vers les cieux.

La deuxième partie du film viendra malheureusement nous détromper : le montage des images issues des caméras de surveillance livre un contresens total et déforme la vérité. Le montage* donne fatalement lui aussi une lecture biaisée du réel et chercher une vérité dans les images semble donc impossible, voire même dangereux. La réalité se transforme ainsi en enfer pour la vieille dame accusée à tort de meurtre : le monde en perd ses couleurs et la chaînette de sécurité qui protégeait son intimité se transforme en menottes. On pense alors aux paroles du slow diffusé dans l'épicerie et qui venait faire contrepoint à la violence : *Who, but a fool lets a thief into paradise ?* soit, en français, *Qui, sinon un fou, laisserait un voleur au paradis ?* Paroles qui viennent éclairer le dernier plan* du film.

Blind Spot met donc en crise l'idée de justice et de vérité. La structure même du film l'atteste et prolonge la critique**.** En effet, créant une boucle, le plan* d'ouverture du film renvoie directement à celui qui le clôt : un personnage face à un téléviseur qui lui renvoie sa propre image. Il s'agit dans le premier cas de la caissière dont le visage apparaît sur l'écran de contrôle face à elle. Dans le second, le malfaiteur se prépare un bol de céréales devant un téléviseur diffusant simultanément une publicité faisant la promotion des mêmes céréales. C'est ici la télévision qui est visée dans le prolongement direct de la réflexion sur l'image proposée : plutôt qu'ouvrir sur de l'inconnu, la télévision se mue en miroir et fait donc écran à la réalité. La fenêtre sur le monde qu'elle devrait être nous fait tourner en rond et ne nous renseigne en définitive que sur ce que nous connaissons déjà, c'est à dire nous-mêmes.

Motif

Le point de vue multiple
Parce qu'il faut bien décider d'un endroit où placer la caméra pour filmer une scène donnée, le cinéma est hanté par la question de la relativité de tout point de vue. Purement cinématographique, cette question renvoie à la notion de vérité et a passionné les plus grands cinéastes. Le premier film à traiter le sujet de manière évidente est le film de Akira Kurosawa *Rashomon* réalisé en 1950 et qui présente quatre versions différentes d'un crime commis dans le Japon médiéval. Mais on peut lui trouver un antécédent dans le film d'Orson Welles *Citizen Kane* (1941) qui confronte plusieurs points de vue sur le destin d'un homme. On pourrait citer les films de Brian de Palma (plus particulièrement *Mission impossible* (1996) et *Snake eyes* (1998)) mais aussi le *Elephant* de Gus Van Sant (2003) ou la trilogie de Lucas Belvaux *Un couple épatant, Cavale* et *Après la vie* (2002).

Voir et revoir

Quel est le nom de l'épicerie qui sert de cadre au film ? À quoi fait-il référence et quels liens pouvez-vous établir avec le propos développé par le film ? Le nom de l'épicerie n'est en effet pas insignifiant : *Jona's Shop*. Il évoque immanquablement le Jonas biblique enfermé par Dieu dans le ventre d'un poisson à cause de l'étroitesse de ses vues et renvoie donc à toute la problématique portée par les personnages qui ont eu aussi des points de vue réduits qui ne leur permettent pas de saisir ce qui se joue devant eux.

Fiche rédigée par Bartlomiej Woznica (Agence du court métrage)
DVD-MAEE « *Génération animée* », octobre 2008.

BLINDSPOT de Johanna Bessière, Nicolas Chauvelot, Olivier Clert, Cécile Dubois-Herry, Yvon Jardel et Simon Rouby – NIVEAU A2 – FICHE PROFESSEUR

<table>
<tr><td>Niveau
A2</td><td>Thèmes
Les vols, les erreurs judiciaires.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Objectifs
Communicatifs
- Décrire des personnages.
- Décrire un genre de film.
- Présenter une situation.
- Identifier des informations visuelles.
- Justifier une réponse.
- Accuser, se défendre.
- Regretter.
Linguistiques
- Le passé composé.
- Le futur proche.
- La localisation.
Culturels
- La justice.
- Les médias.

Tâches
- Compléter un questionnaire.
- Imaginer la suite du film.
- Rédiger un article de presse.
- Imaginer la suite d’une séquence.
- Imaginer un dialogue.
- Imaginer une lettre d’aveu.</td><td>Notes
« Blind spot » signifie en anglais « une tache aveugle ». Par extension, cette expression désigne la partie du champ de vision, qui reste masqué.

« Hands up » (en anglais) signifie « Haut les mains ».</td></tr>
<tr><td>Matériel
- La fiche élève.
- La fiche “plan”.</td></tr>
</table>

Découpage en séquences

1. (0’00 à 0’31) Le titre est présenté en néon rose qui clignote. Gros plan sur un visage de femme depuis l’intérieur d’un téléviseur. On voit la femme régler un téléviseur qui gère une caméra de surveillance. Les premières images de la caméra nous informent sur le lieu de l’action : un petit supermarché. La femme est caissière, elle lit un magazine sur les célébrités. Travelling vers l’intérieur du magasin. On découvre le magasinier qui s’affaire à ranger et à nettoyer les rayons. Il écoute de la musique classique avec un baladeur. Nouveau travelling : on découvre une cliente, une vieille dame qui regarde les articles du magasin.

2. (0’32 à 1’12) Plan extérieur sur le magasin. Il pleut. On voit un homme cagoulé arriver. Il est armé. En entrant dans le supermarché, il glisse sur une boîte de conserve et tombe devant la caissière ; personne ne le remarque. L’homme cagoulé se relève et braque la caissière. Celle-ci lève la tête et fait une énorme bulle de chewing-gum. Le voleur tremble. Plan sur le magasinier et la vieille dame. On entend un bruit de détonation. Le magasinier regarde les boîtes de conserve avec étonnement. La caissière a pris une balle dans la tête. Elle tombe sur la caisse enregistreuse. Le voleur ne peut pas prendre l’argent. Le magasinier aperçoit du sang. Il pense que le sang vient du congélateur de viande. Il est énervé.

3. (1’13 à 2’02) Pendant ce temps, la vieille dame regarde les parapluies de l’étalage. La poignée du parapluie se prend dans une peluche musicale ; celle-ci se déclenche : « Hands up », qui signifie « Haut les mains ». Le voleur prend peur et se cache. Le magasinier continue de nettoyer le sang et s’aperçoit

alors que la caissière est morte. Le voleur aperçoit le magasinier, prend peur une nouvelle fois et tire. Nouveau bruit de détonation. Le magasinier tombe sur le congélateur de viande. Le voleur s'enfuit. Pendant ce temps, la vieille dame a choisi son parapluie, elle s'approche maintenant de la caisse et paie. Elle ne remarque pas que la caissière est morte. La vieille dame est myope. Travelling vertical vers le panneau de surveillance vidéo.

4. (2'03 à 2'37) On entend la sonnette d'une porte. La vieille dame ouvre la porte. Ce sont des policiers qui viennent l'arrêter. La vieille dame se retrouve menottée au poste, dans une salle d'interrogatoire. Elle visionne le film de surveillance du supermarché. Tout semble montrer que la vieille dame est la meurtrière.

5. (2'38 à 3'20) Plan sur l'intérieur d'un appartement. La télévision est allumée. On voit aux actualités que la vieille dame a été condamnée. Une personne ouvre la porte : c'est le voleur qui rentre chez lui. Il prend un bol et des céréales, s'assoit devant la télévision. Apparaît une publicité pour des céréales, les mêmes que celles du voleur. La boîte de céréales du téléviseur est pleine ; celle du voleur vide. Musique de fin.

Proposition de déroulement pour le niveau A2 – Parcours 1
Après une mise en route lexicale, les apprenants débuteront leur parcours par l'identification des personnages du film. Ils imagineront ensuite la suite du film en mettant en scène ces personnages. Enfin, ils rédigeront un article de presse présentant l'attaque à main armée.

Proposition de déroulement pour le niveau A2 – Parcours 2
Après une mise en route lexicale, les apprenants débuteront leur parcours avec une activité de production écrite : ils imagineront la suite de l'attaque à main armée. Ensuite, ils repéreront les différentes actions du voleur ainsi que les déplacements des personnages dans le magasin. Puis, les apprenants créeront un dialogue. Ils termineront leur parcours par la rédaction d'une lettre d'aveu.

Mise en route

Diviser la classe en petits groupes.
Que trouve-t-on dans un supermarché ? Relevez le maximum d'éléments.
La mise en commun se fera à l'oral. Chaque groupe fait des propositions.
Noter le vocabulaire au tableau. Expliquer le vocabulaire si besoin à travers des dessins.

Pistes de correction / Corrigés :
Dans un supermarché, il y a des fruits, des légumes, des boîtes de conserve, du linge de maison, de la vaisselle, du matériel informatique, de l'électroménager.

PARCOURS 1

Distribuer la fiche élève A2 – Parcours 1.

Étape 1

Montrer la séquence 1 du film avec le son et les images.
Arrêter le visionnage après l'apparition de la vieille dame.
En petits groupes. *Faites l'activité 1 : Les personnages du film.*
Imaginez le nom et l'âge des personnages. Puis, dites pourquoi ils sont dans le supermarché.
Pour la mise en commun, chaque groupe propose la description d'un personnage au choix. Établir sur proposition des apprenants les trois descriptions référence des personnages.

Pistes de correction / Corrigés :
La caissière s'appelle Samantha. Elle a 26 ans. Elle est au supermarché parce qu'elle est caissière.
Le magasinier s'appelle John. Il a 45 ans. Il est au supermarché parce qu'il est magasinier.
La grand-mère s'appelle Martha. Elle a 85 ans. Elle est au supermarché parce qu'elle veut acheter quelque chose. C'est une cliente.

Étape 2

Quels sont les genres de film que vous connaissez ?
Noter les propositions des apprenants au tableau.
Montrer de nouveau la séquence 1 du film.
En petits groupes. *Faites l'activité 2 : Que va-t-il se passer ?*
Choisissez un genre de film. Imaginez une suite mettant en scène les trois personnages du film. Vous utiliserez le futur proche.
Insister sur le fait que les apprenants doivent mettre en avant les caractéristiques du genre de film qu'ils ont choisi. Réviser le futur proche si nécessaire. Circuler dans les groupes pour apporter aide et correction. Chaque groupe propose son choix de genre de film et propose son histoire. Les apprenants peuvent élire la meilleure version de suite par genre choisi.

Pistes de correction / Corrigés :
Genres de film : les films d'amour, les films d'horreur, les films policiers, les films de science-fiction, etc.
Film d'horreur : la grand-mère va se transformer en vampire. Elle va mordre la caissière. Le magasinier va sortir une gousse d'ail. Il va se sauver en courant. Le vampire va se transformer de nouveau en grand-mère. La grand-mère va quitter le magasin.

Étape 3

Prenez en note les différentes actions du film.
Montrer les séquences 1 à 3.
En petits groupes. *Que s'est-il passé dans le film ?*
Mise en commun à l'oral.
Faites l'activité 3 : Le lendemain, dans la presse.
Vous rédigez un article de presse présentant l'attaque à main armée dans le magasin. Vous choisissez entre ces deux fins possibles : le voleur court toujours ou la police a arrêté le voleur.
Réviser l'utilisation du passé composé. Rappeler aux apprenants que cet article doit comporter un titre. Circuler dans les groupes pour apporter aide et correction. Les groupes lisent leur production à haute voix.

Pistes de correction / Corrigés :
Attaque à main armée dans un supermarché.
Hier soir, un individu armé est entré dans un supermarché. Il a d'abord tué la caissière. Il a essayé de voler l'argent de la caisse, mais c'était impossible. Puis, il s'est caché dans les rayons du magasin. Il a surpris le magasinier et l'a tué. Après, le voleur est parti. Il n'a pas pu prendre l'argent. Il est toujours caché dans la ville.

Étape 4

Montrer le film dans son intégralité.
Faites l'activité 4 : Comparons !
Comparez votre fin à celle du film.
Laisser aux apprenants le temps de la réflexion.
À l'oral. *Quelle fin préférez-vous ?*
Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :
Dans ma fin, le voleur a réussi à prendre l'argent. Mais dans le film, c'est la grand-mère qui est arrêtée par la police. Je préfère la fin du film parce que je ne pensais pas que la police allait arrêter la grand-mère.

PARCOURS 2

Mise en route

Diviser la classe en petits groupes.
Listez les professions exercées dans un supermarché.
Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :
Une caissière ; un magasinier ; un vendeur ; un directeur, etc.

Distribuer la fiche élève A2 – Parcours 2.

Étape 1

Diviser la classe en petits groupes.
Soyez attentifs aux actions de chaque personnage.
Montrer les séquences 1 et 2.
Faites l'activité 1 : Que va-t-il se passer ?
Imaginez la suite de l'attaque à main armée. Vous utiliserez le futur proche.
Introduire ou réviser le futur proche si nécessaire.
Laisser aux apprenants le temps de la rédaction. Chaque groupe propose sa suite.

Pistes de correction / Corrigés :
Le magasinier va voir le voleur. Le voleur va tuer le magasinier. Le voleur va réussir à déplacer la caissière. La grand-mère va continuer à regarder les produits. Le voleur va prendre l'argent dans la caisse. La grand-mère va appeler la police.

Étape 2

Lisez les propositions de l'activité 2 : Braquage, mode d'emploi !
Expliquer le vocabulaire, si nécessaire.
Soyez attentifs aux actions du voleur.
Montrer la séquence 1 à 3.
À deux. *Faites l'activité 2*.
Dites si les propositions sont vraies ou fausses. Puis, justifiez votre réponse à l'oral.
Mise en commun à l'oral sur proposition des apprenants.
À l'oral. *Que pensez-vous des méthodes du voleur ?*
Les apprenants justifient leur réponse à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :

	Vrai	Faux	Justification
Le voleur porte une cagoule.	X		Il porte un collant sur la tête.
Le voleur n'est pas armé.		X	Il a une arme.
Le voleur glisse sur une boîte de conserve.	X		La boîte de conserve était devant la porte.
Le voleur est expérimenté.		X	Il tremble beaucoup.
Le voleur attache la caissière.		X	Il dirige son arme sur elle.
Le voleur récupère l'argent.		X	La caissière est couchée sur la caisse.
Le voleur a peur d'une peluche.	X		La peluche représente un shérif.
Le voleur tue le magasinier.	X		Le magasinier surprend le voleur et le voleur tire.
Le voleur tue la grand-mère.		X	La grand-mère part du magasin sans rien voir de l'attaque.

Les méthodes du voleur ne sont pas expérimentées. Il a beaucoup de difficultés à voler l'argent. Je pense que la police va l'arrêter.

Étape 3

Distribuer « la fiche plan » aux apprenants.
Montrer de nouveau les séquences 1 à 3.

À deux. *Faites l'activité 3 : Les déplacements dans le magasin.*
À l'aide de la fiche « plan », indiquez les déplacements du voleur : de son entrée à son départ du magasin. Puis, choisissez un autre personnage et indiquez également ses déplacements. Utilisez deux couleurs différentes.
Laisser aux apprenants le temps de la représentation graphique.
Présentez les déplacements à l'oral.
Sur proposition des apprenants, établir la fiche « plan » référence.

Pistes de correction / Corrigés :
Voir fiche plan corrigée
Le voleur entre dans le magasin. Il tourne à gauche. Il continue tout droit, etc.

Étape 4

Diviser la classe en groupes de deux.
Montrer la séquence 4.
À deux. *Faites l'activité 4 : L'interrogatoire*
Imaginez le dialogue entre la grand-mère et le policier.
Insister sur les rôles bien précis de chaque participant au dialogue : le policier (apprenant A) accuse et la grand-mère (apprenant B) se défend. Laisser aux apprenants le temps de la rédaction et de la réflexion. Les apprenants jouent leur dialogue.

Pistes de correction / Corrigés :
- Le policier : « C'est vous ! Vous avez tué deux personnes ! »
- La grand-mère : « Mais non ! Ce n'est pas moi ! »
- Le policier : « Madame, la vidéo nous montre le contraire. Où est votre arme ? »
- La grand-mère : « Mais Monsieur, je vous jure, ce n'est pas moi ! J'ai seulement acheté un parapluie ».
[…]

Étape 5

Soyez attentifs à la fin du film.
Montrer le film dans son intégralité.
À deux. *Faites l'activité 5 : La lettre à la grand-mère.*
Le voleur envoie un mot à la grand-mère en prison. Imaginez ses aveux en quelques phrases.
Expliquer ce qu'est un aveu. Préciser aux apprenants que le voleur regrette ce qui s'est passé.
Les apprenants lisent leur production.

Pistes de correction / Corrigés :
Chère grand-mère,
C'est moi le voleur. Je vous écris cette lettre pour vous le dire. Je sais que vous êtes innocente. Je suis désolé pour vous. Mais avec cette lettre, vous pouvez maintenant sortir de prison. C'est la preuve de votre innocence !
Encore une fois, toutes mes excuses pour ce malentendu !
Le voleur inconnu.

Pour aller plus loin commun pour les parcours 1 &2

Découvrez Merveilleusement gris dans ce même DVD.
Synopsis du film : "Chère Madame, j'ai le regret de vous annoncer la mort de votre petit chien Titi. Je viens en effet de le retrouver dans la gamelle de mon bull-terrier dans un état disons amoindri !!! Les oreilles et la queue pour être plus précis ! Je vous prie, chère Madame, de bien vouloir croire à mes sentiments les plus distingués. Votre voisin".
La fiche pédagogique est disponible sur http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif ou sur http://www.leplaisirdapprendre.com/Génération-animée.html

BLINDSPOT Johanna Bessière, Nicolas Chauvelot, Olivier Clert, Cécile Dubois-Herry, Yvon Jardel et Simon Rouby – NIVEAU A2 – FICHE ÉLÈVE – PARCOURS 1

Objectifs	**Tâches**
Communicatifs - Décrire des personnages. - Décrire un genre de film. - Présenter une situation.	- Compléter un questionnaire. - Imaginer la suite du film. - Rédiger un article de presse.

Activité 1- Les personnages du film.
Imaginez le nom et l'âge des personnages. Puis, dites pourquoi ils sont dans le supermarché.

Prénom : _____
Âge : _____
Pourquoi est-elle au supermarché ?
_____
_____

Prénom : _____
Âge : _____
Pourquoi est-il au supermarché ?
_____
_____

Prénom : _____
Âge : _____
Pourquoi est-elle au supermarché ?
_____
_____

Activité 2 – Que va-t-il se passer ?
Choisissez un genre de film et imaginez une suite mettant en scène les trois personnages du film.
Vous utiliserez le futur proche.

Genre de film choisi : _____

Suite du film : _____
_____
_____
_____

Activité 3 – Le lendemain, dans la presse.
Vous rédigez un article de presse présentant l'attaque à main armée dans le magasin.
Vous choisissez entre ces deux fins possibles : le voleur court toujours ou la police a arrêté le voleur.

Titre de l'article : _____
_____
_____
_____
_____

Activité 4 – Comparons !
Comparez votre fin à celle du film.

BLINDSPOT Johanna Bessière, Nicolas Chauvelot, Olivier Clert, Cécile Dubois-Herry, Yvon Jardel et Simon Rouby - NIVEAU A2 – FICHE ÉLÈVE – PARCOURS 2

Objectifs	**Tâches**
Communicatifs - Raconter un événement futur. - Décrire une scène. - Justifier une réponse.	- Imaginer la suite d'une séquence. - Imaginer un dialogue. - Imaginer une lettre d'aveu.

Activité 1- Que va-t-il se passer ?

Imaginez la suite de l'attaque à main armée. Vous utiliserez le futur proche.

_____

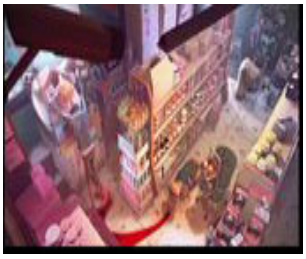
_____

_____

_____

_____

_____



Activité 2- Braquage, mode d'emploi !

Dites si les propositions sont vraies ou fausses. Puis, justifiez votre réponse à l'oral.

	Vrai	Faux
Le voleur porte une cagoule.		
Le voleur n'est pas armé.		
Le voleur glisse sur une boîte de conserve.		
Le voleur est expérimenté.		
Le voleur attache la caissière.		
Le voleur récupère l'argent.		
Le voleur a peur d'une peluche.		
Le voleur tue le magasinier.		
Le voleur tue la grand-mère.		

Activité 3 – Les déplacements dans le magasin

À l'aide de la fiche « plan », indiquez les déplacements du voleur : de son entrée à son départ du magasin. Puis, choisissez un autre personnage et indiquez également ses déplacements.
Utilisez deux couleurs différentes.

Activité 4 – L'interrogatoire

Imaginez le dialogue entre la grand-mère et le policier.

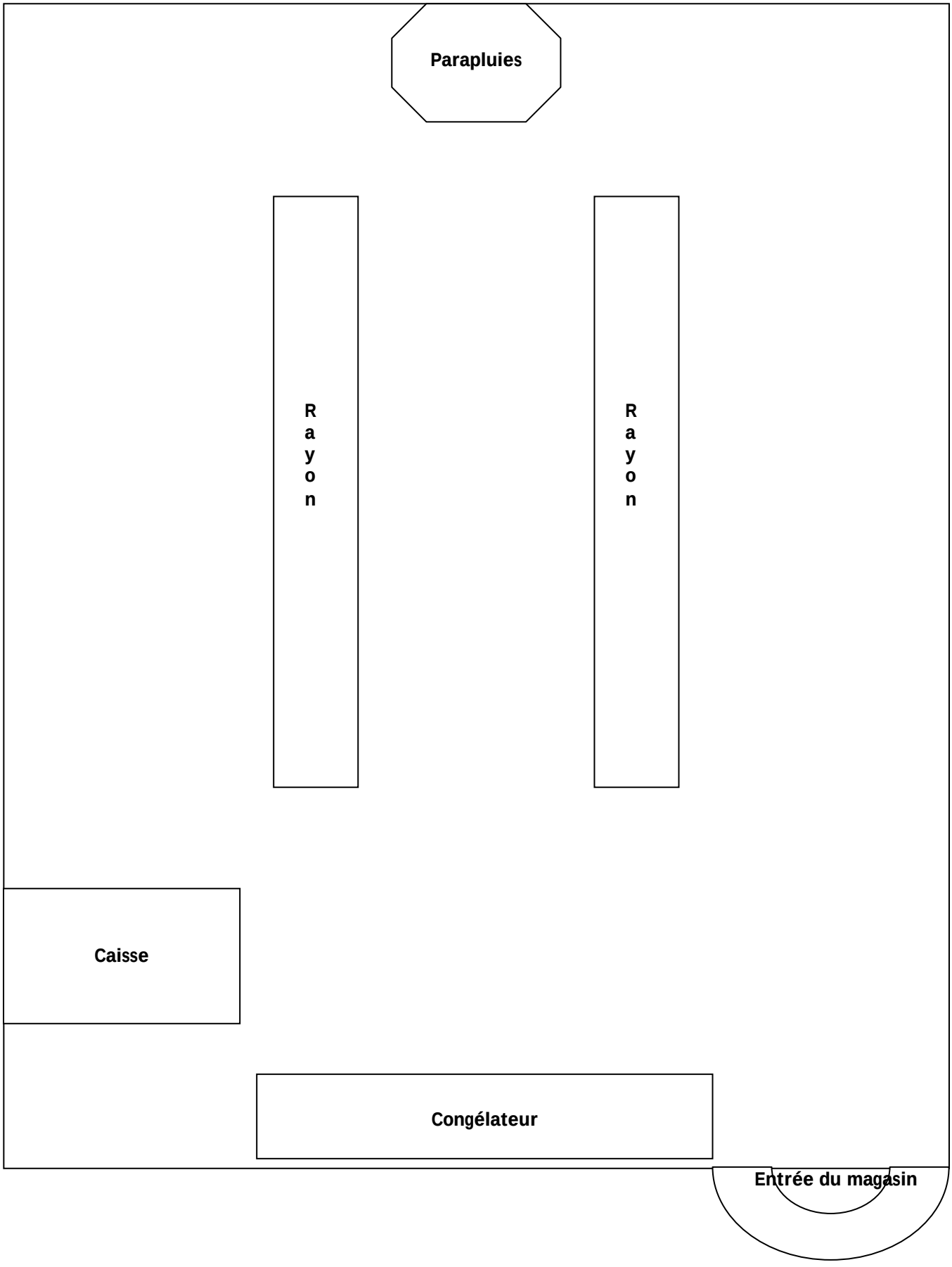
- Le policier : « C'est vous ! Vous avez tué deux personnes ! »
- La grand-mère : « Mais non ! _____»
- Le policier : « _____ »
- La grand-mère : « _____»
- Le policier : « _____ »
- La grand-mère : « _____»
- Le policier : « _____ »

Activité 5 – La lettre à la grand-mère

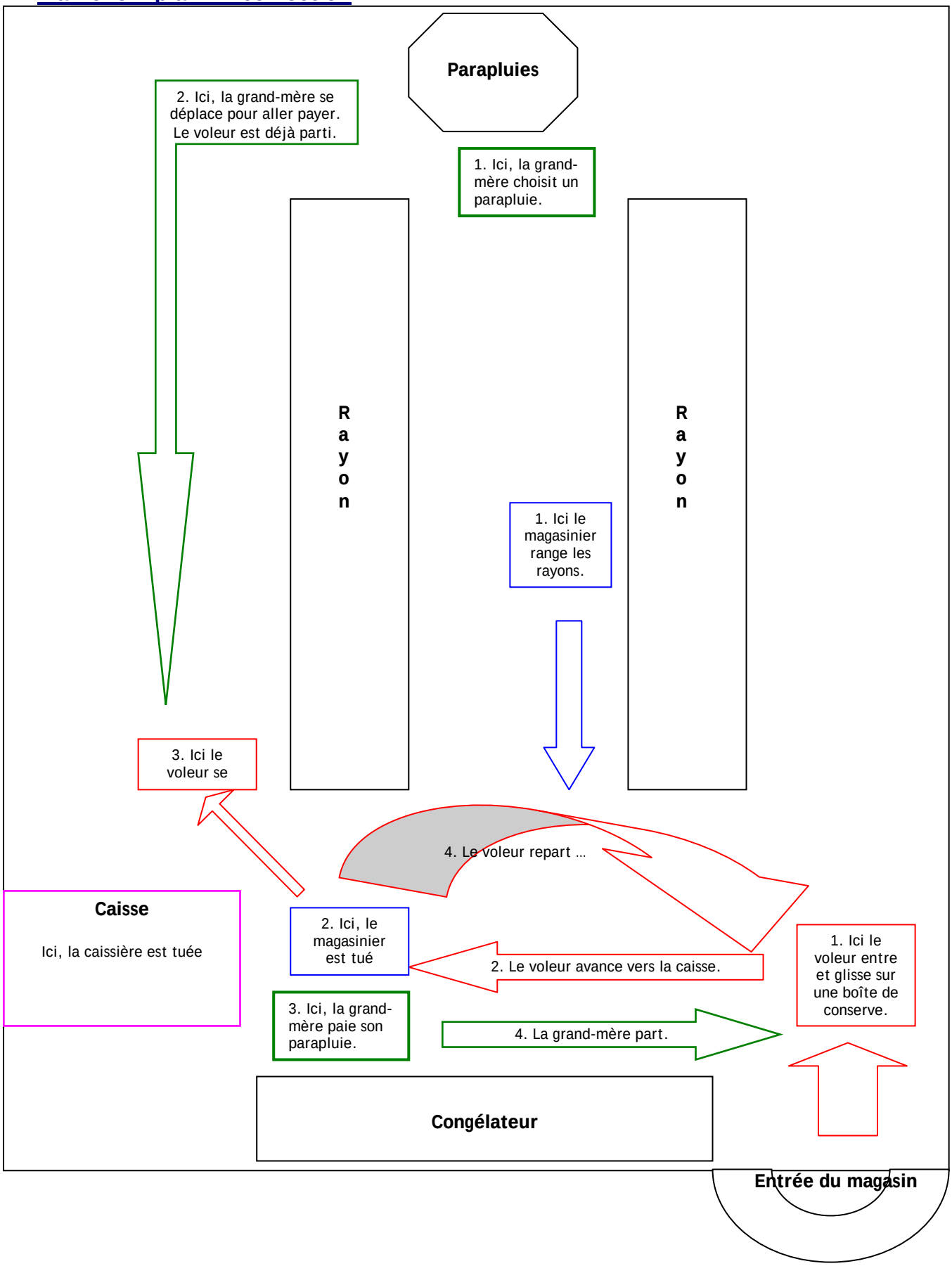
Le voleur envoie un mot à la grand-mère en prison. Imaginez ses aveux en quelques phrases.

C'est moi le voleur …

La fiche « plan »



La fiche « plan » - correction


Parapluies
2. Ici, la grand-mère se déplace pour aller payer. Le voleur est déjà parti.
1. Ici, la grand-mère choisit un parapluie.
Rayon
Rayon
1. Ici le magasinier range les rayons.
3. Ici le voleur se
4. Le voleur repart …
Caisse
Ici, la caissière est tuée
2. Ici, le magasinier est tué
2. Le voleur avance vers la caisse.
1. Ici le voleur entre et glisse sur une boîte de conserve.
3. Ici, la grand-mère paie son parapluie.
4. La grand-mère part.
Congélateur
Entrée du magasin

BLINDSPOT Johanna Bessière, Nicolas Chauvelot, Olivier Clert, Cécile Dubois-Herry, Yvon Jardel et Simon Rouby - NIVEAU B1 – FICHE PROFESSEUR

Niveau B1	**Thèmes** Les vols, les erreurs judiciaires.
Objectifs *Communicatifs* - Décrire un personnage - Décrire des actions. - Repérer des informations visuelles. - Donner / recevoir des informations téléphoniques. *Linguistiques* - La caractérisation. - Le futur proche. *Culturels* - La justice - Les médias **Tâches** - Répondre à des questions. - Imaginer une conversation téléphonique.	**Notes** « Blind spot » signifie en anglais « une tache aveugle ». Par extension, cette expression désigne la partie du champ de vision, qui reste masqué. « Hands up » (en anglais) signifie « Haut les mains ». **Matériel** - La fiche élève

Découpage en séquences

1. (0'00 à 0'31) Le titre est présenté en néon rose qui clignote. Gros plan sur un visage de femme depuis l'intérieur d'un téléviseur. On voit la femme régler un téléviseur qui gère une caméra de surveillance. Les premières images de la caméra nous informent sur le lieu de l'action : un petit supermarché. La femme est caissière, elle lit un magazine sur les célébrités. Travelling vers l'intérieur du magasin. On découvre le magasinier qui s'affaire à ranger et à nettoyer les rayons. Il écoute de la musique classique avec un baladeur. Nouveau travelling : on découvre une cliente, une vieille dame qui regarde les articles du magasin.

2. (0'32 à 1'12) Plan extérieur sur le magasin. Il pleut. On voit un homme cagoulé arriver. Il est armé. En entrant dans le supermarché, il glisse sur une boîte de conserve et tombe devant la caissière ; personne ne le remarque. L'homme cagoulé se relève et braque la caissière. Celle-ci lève la tête et fait une énorme bulle de chewing-gum. Le voleur tremble. Plan sur le magasinier et la vieille dame. On entend un bruit de détonation. Le magasinier regarde les boîtes de conserve avec étonnement. La caissière a pris une balle dans la tête. Elle tombe sur la caisse enregistreuse. Le voleur ne peut pas prendre l'argent. Le magasinier aperçoit du sang. Il pense que le sang vient du congélateur de viande. Il est énervé.

3. (1'13 à 2'02) Pendant ce temps, la vieille dame regarde les parapluies de l'étalage. La poignée du parapluie se prend dans une peluche musicale ; celle-ci se déclenche : « Hands up », qui signifie « Haut les mains ». Le voleur prend peur et se cache. Le magasinier continue de nettoyer le sang et s'aperçoit alors que la caissière est morte. Le voleur aperçoit le magasinier, prend peur une nouvelle fois et tire. Nouveau bruit de détonation. Le magasinier tombe sur le congélateur de viande. Le voleur s'enfuit. Pendant ce temps, la vieille dame a choisi son parapluie, s'approche maintenant de la caisse et paie. Elle ne remarque pas que la caissière est morte. La vieille dame est myope. Travelling vers le panneau de surveillance vidéo.

4. (2'03 à 2'37) On entend la sonnette d'une porte. La vieille dame ouvre la porte. Ce sont des policiers qui viennent l'arrêter. La vieille dame se retrouve menottée au poste, dans une salle d'interrogatoire. Elle visionne le film de surveillance du supermarché. Tout semble montrer que la vieille dame est la meurtrière.

5. (2'38 à 3'20) Plan sur l'intérieur d'un appartement. La télévision est allumée. On voit aux actualités que la vieille dame a été condamnée. Une personne ouvre la porte : c'est le voleur qui rentre chez lui. Il prend un bol et des céréales, s'assoit devant la télévision. Apparaît une publicité pour des céréales, les mêmes que celles du voleur. La boîte de céréales du téléviseur est pleine ; celle du voleur vide. Musique de fin.

Proposition de déroulement pour le niveau B1 – Parcours 1
Après une mise en route sur le thème du film, les apprenants imagineront le personnage principal du film et les différentes étapes de l'attaque à main armée, ainsi que les effets comiques. Enfin, ils termineront leur parcours avec la création d'un dialogue.

Mise en route

Diviser la classe en petits groupes.
Listez les lieux qui peuvent être attaqués par des voleurs. Justifiez vos choix.
Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :
Une banque peut être attaquée par des voleurs parce qu'il y a beaucoup d'argent, un coffre, peut-être même des bijoux. Un supermarché peut être attaqué par des voleurs parce qu'il y a de l'argent, des produits de consommation, comme des téléviseurs, des lecteurs DVD, etc. Un casino peut être attaqué par des voleurs parce qu'il y a beaucoup d'argent qui circule. Les clients ont aussi beaucoup d'argent dans leur poche.

PARCOURS

Distribuer la fiche élève B1.

Étape 1

Soyez attentifs aux personnages du film.
Montrer la séquence 1.
Faites l'activité 1 : Au voleur !
Un quatrième personnage va entrer en scène pour attaquer le magasin. Décrivez-le.
Insister sur le fait que les apprenants doivent faire une description physique, mais aussi doivent présenter les actions de l'attaque en utilisant le futur proche.
Les apprenants proposent leur description.

Pistes de correction / Corrigés :
Description physique : le voleur est grand. Il est armé. Il porte un collant de femme sur le visage.
Les différentes étapes de l'attaque : il va rassembler tous les clients près de la caisse. Il va demander aux clients de s'allonger par terre. Il va prendre l'argent. Il va tirer en l'air et va partir en courant.

Étape 2

Lisez l'activité 2 : Meurtres en série !
Montrer les séquences 1 à 3.
Faites l'activité 2.
Répondez aux questions.
Les apprenants se mettent d'accord entre eux.
Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction / Corrigés :
Pourquoi les autres personnages du film n'entendent-ils pas le premier coup de feu ?
Le bruit de détonation est couvert par le bruit de l'éclatement de la bulle de chewing-gum de la caissière.
Le magasinier porte un casque sur les oreilles. La grand-mère semble malentendante.
Pourquoi le magasinier ne s'aperçoit-il pas que la caissière est morte et perd du sang ?
Il pense que le sang provient du congélateur de viandes.
Que se passe-t-il après que la peluche parle ? Décrivez l'enchaînement des actions.
Le voleur prend peur. Au même moment, le magasinier s'aperçoit que la caissière est morte. Il surprend le voleur. Le voleur tire sur le magasinier, puis s'enfuit, sans prendre l'argent.
Comment sait-on que le magasin est sous vidéo surveillance ?
Au début du film, la caissière allume un téléviseur de contrôle. Puis, à la fin de la séquence, on voit un panneau avec un dessin de caméra.

Étape 3

Diviser la classe en groupes de deux.
Montrer de nouveau les séquences de 1 à 3.
À deux. *Faites l'activité 3* : *Allô police !*
La grand-mère appelle la police. Elle présente la situation au policier. Imaginez le dialogue.
Rappeler les rôles de chaque participant au dialogue : la grand-mère présente la situation et le policier cherche des informations complémentaires. Insister sur le fait que les apprenants doivent jouer ce dialogue à l'oral. Laisser aux apprenants le temps de la réflexion. Les apprenants jouent leur dialogue devant la classe.

Pistes de correction / Corrigés :
- La grand-mère : « Allô la police ! Il y a eu un drame dans un magasin, rue de l'avenir. Venez vite ! »
- Le policier : « Calmez-vous, Madame ! Expliquez-moi la situation.»
- La grand-mère : « Deux personnes sont mortes dans le magasin. Je ne sais pas ce qu'il s'est passé. Je suis malvoyante et malentendante. Mais venez vite, s'il vous plait !»
- Le policier : « Vous dîtes que deux personnes sont mortes dans un magasin ?»
- La grand-mère : « Oui, c'est ça : la caissière et le magasinier ! Venez vite !»
[…]

Étape 4

Diviser la classe en deux grands groupes.
Visionner le film dans son intégralité.
À deux. *Faites l'activité 4* : *Justice et média*
Groupe A : *Quel(s) message(s) les réalisateurs veulent-ils donner des médias ? Justifiez.*
Groupe B : *Quel(s) messages(s) les réalisateurs veulent-ils donner de la justice ? Justifiez.*
Laisser les apprenants se mettre d'accord entre eux.
Mise en commun à l'oral. Chaque groupe présente son opinion.

Pour aller plus loin

Découvrez Merveilleusement gris dans ce même DVD.
Synopsis du film : "Chère Madame, j'ai le regret de vous annoncer la mort de votre petit chien Titi. Je viens en effet de le retrouver dans la gamelle de mon bull-terrier dans un état disons amoindri !!! Les oreilles et la queue pour être plus précis ! Je vous prie, chère Madame, de bien vouloir croire à mes sentiments les plus distingués. Votre voisin".
La fiche pédagogique est disponible sur http://www.diplomatie.gouv.fr/audiovisuel-educatif ou sur http://www.leplaisirdapprendre.com/Génération-animée.html

BLINDSPOT Johanna Bessière, Nicolas Chauvelot, Olivier Clert, Cécile Dubois-Herry, Yvon Jardel et Simon Rouby – NIVEAU B1 – FICHE ÉLÈVE

Objectifs	**Tâches**
Communicatifs - Décrire un personnage. - Raconter un événement futur. - Repérer des informations visuelles. - Donner, recevoir des informations téléphoniques.	- Dégager les étapes d'une séquence de film. - Imaginer une conversation téléphonique.

Activité 1- Au voleur !
Un quatrième personnage va entrer en scène pour attaquer le magasin.
1. Décrivez-le.

_____

2. Imaginez les différentes étapes de l'attaque. Vous utiliserez le futur proche.

_____

_____

Activité 2 – Meurtres en série !
Répondez aux questions.

Pourquoi les autres personnages du film n'entendent-ils pas le premier coup de feu ?

_____

_____

Pourquoi le magasinier ne s'aperçoit-il pas que la caissière est morte et perd du sang ?

_____

Que se passe-t-il après que la peluche parle ? Décrivez l'enchaînement des actions.

_____

_____

Comment sait-on que le magasin est sous vidéosurveillance ?

_____

Activité 3 – Allô police !
La grand-mère appelle la police. Elle présente la situation au policier. Imaginez le dialogue.

- La grand-mère : « Allô la police ! Il y a eu un drame dans un magasin. Venez vite ! »
- Le policier : « _____ »
- La grand-mère : « _____»
- Le policier : « _____ »
- La grand-mère : « _____»
- Le policier : « _____ »

Activité 4 – Justice et média
Quel(s) message(s) les réalisateurs veulent-ils donner sur les médias ? Justifiez.
Quel(s) messages(s) les réalisateurs veulent-ils donner sur la justice ? Justifiez.